# L'APPEL de CTHULHU®

**Jeu de Rôle d'Epouvante dans les Univers de H.P. Lovecraft**



# L'APPEL de CTHULHU

**Jeu de Rôle Horrifique dans les Univers de H.P. Lovecraft**





# Howard Phillips Lovecraft

## 1890 - 1937

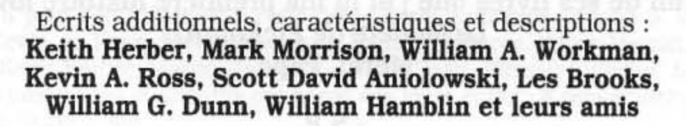
# L'APPEL de CTHULHU

**ADAPTATION FRANCAISE DE LA CINQUIEME EDITION AMERICAINE**


**Sandy Petersen**
Auteur de la majorité des textes datant de 1983

&

**Lynn Willis**
Auteur de la plupart des textes de 1992

Ecrits additionnels, caractéristiques et descriptions :
**Keith Herber, Mark Morrison, William A. Workman,**
**Kevin A. Ross, Scott David Aniolowski, Les Brooks,**
**William G. Dunn, William Hamblin et leurs amis**

Illustration de couverture : **CAZA**

Frontispices des sections : **Dreyfus**

Autres illustrations intérieures : **Earl Geier, Dreyfus, John T. Snyder,**
**Lori Deitrick, Gene Day, Tom Sullivan, Lisa A. Free**

Direction éditoriale de la 5ème édition : **Lynn Willis**

Présentation et direction artistique de la 5ème édition : **Les Brooks**

Conception graphique additionnelle : **Charlie Krank**

Assistante de production : **Petra Pino**

Relecture de l'édition originale : **Anne Merritt**

Traduction, adaptation française : **Jean Balczesak**

Directeur de collection : **Henri Balczesak**

Réalisation, maquette de l'édition française : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. **IN EDIT**

Corrections et relecture de l'édition française : **Dominique Balczesak et Michèle Charrier**


**Chaosium Inc. - 1993**

## JEUX DESCARTES 1993

**Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate**
**I.S.B.N. : 2-7408-0050-9**
**Edition et Dépôt légal : Avril 1993**

## LA CINQUIEME EDITION DANS LE DETAIL

Keith Herber est l'auteur du chapitre consacré au Necronomicon, ainsi que des articles suivants : Préhistoire du Mythe, H.P. Lovecraft et le Mythe de Cthulhu, La Frontière de l'Obscurité, Chronologie des Evénements Relatés dans les Récits de Lovecraft, Comment Ecrire pour L'Appel de Cthulhu et Livres du Mythe de Cthulhu (en collaboration avec Kevin A. Ross). Mark Morrison a écrit la section consacrée aux Contrées du Rêve et le scénario La Danse de l'Homme Mort (en collaboration avec Lynn Willis). William W. Workman s'est chargé de l'article sur la Médecine Légale. Les Brooks a créé les investigateurs prêts-à-jouer et a réalisé les listes d'équipements et de prix. Kevin A. Ross a recherché de nombreuses citations et références, et il a ajouté quelques pièces d'équipement et quelques caractéristiques. Bill Dunn a rédigé, il y a de cela bien longtemps, le Guide des Pertes de Santé Mentale et il n'en a certainement gardé aucun souvenir. William Hamblin a écrit les trois textes du professeur Sadowski qui ont été réunis dans le chapitre In Rerum Supernatura.

## Testeurs

Les testeurs, originaires de l'Utah, de l'édition de 1981 de L'Appel de Cthulhu étaient Steve Marsh, James Memmot, Wade Round, Paul Work, Scott Clegg, Marc Hutchison, Bill Hamblin et Eric Petersen. Les membres de l'équipe Chaosium qui ont testé le jeu en 1981 étaient Al Dewey (Gardien) et, par ordre alphabétique, Yurek Chodak, Allan Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmberg, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson et Lynn Willis.

## DEDICACE



**A mon père, qui m'a fait découvrir la littérature de science-fiction et, en particulier, l'œuvre de Lovecraft.**
**C'est dans un de ses livres que j'ai lu ma première histoire lovecraftienne,**
***Le Modèle de Pickman.***
**Merci, Papa.**

**- S.P.**




Frontispices et éléments graphiques réalisés par Dreyfus. Monstre, portrait de Lovecraft, croquis d'animaux dessinés respectivement par Earl Geier, John T. Snyder et Lori Dietrick. Illustrations complémentaires par Gene Day, Dreyfus et Tom Sullivan ; Lisa A. Free a dessiné le spectre.


Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre, ainsi que les demandes de catalogue gratuit, à Jeux Descartes, L'Appel de Cthulhu, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

# Table des Matières




# Remerciements particuliers

Les auteurs tiennent à remercier les personnes suivantes pour leurs suggestions, leurs commentaires et leurs corrections portant sur les divers brouillons de cette cinquième édition. Elles sont citées dans l'ordre alphabétique inversé, juste histoire de donner un petit côté *cthulhien* à cette liste : Jordi Zamareño, Russel J. Waters, John Tynes, Anders Swenson, Sam Shirley, Kevin A. Ross, Mark Morrison, John B. Monroe, Anne Merritt, Penelope Love, Christian Lehmann, Charlie Krank, Keith Herber, Martin Gemucht, Les B. Dean, Russell Bullman, Les Brooks, André Bishop et Scott Aniolowski. Ces gens passionnés et attentifs ont passé des jours entiers à commenter intelligemment et à discuter avec pertinence en vue d'améliorer le jeu.

Tous les jeux réussis ont bénéficié du concours de tels individus enthousiastes. Parfois, les auteurs s'approprient leurs trouvailles et se contentent de les récompenser en les citant vaguement au détour d'une page quelconque. Il faut d'ailleurs bien reconnaître que la taille des caractères employés sur les pages de titre reflètent généralement plus la démesure des egos des personnes citées que l'importance réelle de leurs contributions. Bien évidemment, les auteurs du présent ouvrage font exception à cette règle.

Les questions posées par Alexis Diaz, ainsi que par les nombreux autres correspondants qui ont tenu à exprimer leurs avis, ont motivé la réalisation de cette nouvelle édition.

Il convient également de citer les auteurs de la première édition (et particulièrement Steve Perrin), ainsi que les joueurs de la version 1978 du jeu *RuneQuest* — aujourd'hui publié par Avalon Hill — dont L'Appel de Cthulhu est un peu le descendant. Lorsque Mark Morrison voulait savoir comment on pouvait simuler un problème physique quelconque, il a toujours consulté en premier lieu les règles de *RuneQuest*. Il n'a d'ailleurs pas été le seul à le faire.

Nous n'oublions pas Sandy Petersen, l'auteur des règles originales, qui a longuement travaillé sur son jeu et qui — bien qu'il ait déménagé pour un continent lointain et n'ait pu commenter le présent manuscrit — a exercé sur nous une puissante influence, que ce soit par son indulgence éclairée ou par ses idées estimables concernant la nécessité de limiter le nombre des règles. La logique interne du jeu a peu changé depuis la première édition, et les textes des sections consacrées au Mythe de Cthulhu et le Grimoire Supérieur lui doivent beaucoup. Ses écrits ont toujours fait l'objet d'une attention toute particulière et nous ont considérablement inspirés.


# Citations

Comme cela se passe souvent dans les cercles d'écrivains qui s'intéressent au Mythe, certains éléments de cet ouvrage ont à un moment ou à un autre été inspirés par des scénarios et des articles écrits par diverses personnes. Il serait vain aujourd'hui d'essayer de citer par le détail toutes celles qui ont contribué de près ou de loin à la présente édition. Nous nous contenterons donc de témoigner toute notre reconnaissance aux auteurs des suppléments de L'Appel de Cthulhu qui sont, par ordre alphabétique : Chris Adams, Marion Anderson, Phil Anderson, Scott Aniolowski, William A. Barton, Fred Behrendt, Russell Bullman, Bernard Caleo, K.L. Campbell-Robson, John Carnahan, Yurek Chodak, Harry Cleaver, Jacqueline Clegg, John Scott Clegg, Morgan Conrad, Matthew J. Costello, Alan K. Crandall, Peter Dannseys, Gregory W. Detwiler, Michael DeWolfe, Larry DiTillio, William G. Dunn, E.C. Fallworth, Phil Frances, Geoff Gillan, Ed Gore, Nick Hagger, David Hallett, William James Hamblin III, David A. Hargrave, Mark Harmon, Bob Heggie, Keith Herber, Tony Hickie, Herbert Hike, Susan Hutchinson, Marc Hutchison, L.N. Isinwyll, Kevin W. Jacklin, Peter F. Jeffery, Richard T. Launius, Christian Lehmann, Penelope Love, Doug Lyons, Barbara Manui, Wesley Martin, Randy McCall, Kurt Miller, John B. Monroe, Mark Morrison, Jeff Okamoto, Sandy Petersen, Mark Pettigrew, Glenn Rahman, Kevin A. Ross, Marcus L. Rowland, John Sullivan, Michael Szymanski, G.W. Thomas, Richard L. Tierney, Russell Waters, Richard Watts, Lynn Willis, M.B. Willner, Elizabeth A. Wolcott, William A. Workman.




## Avant-propos

*Bienvenue dans l'univers de L'Appel de Cthulhu ! S'il vous est déjà arrivé d'être pétrifié par une histoire de fantôme ou ensorcelé par un film d'horreur, vous allez vous régaler. Ecartez le voile qui sépare la fragile Humanité des monstruosités tapies au-delà de l'Espace et du Temps. Explorez des ruines oubliées et des forêts hantées en quête d'indicibles menaces. Entrez dans le monde de L'Appel de Cthulhu !*

*La première édition de ce jeu date de 1981. A cette époque, il existait trois grandes récompenses américaines dans le domaine de la conception de jeux. Elles ont toutes les trois été décernées à L'Appel de Cthulhu. Depuis, il a été traduit en plusieurs langues (français, allemand, espagnol, japonais et italien à ce jour) et une pléiade de ses suppléments ont été primés. Il a gagné la reconnaissance des magazines et des fanzines du monde entier. Ses ventes n'ont jamais été aussi bonnes qu'aujourd'hui. L'Appel de Cthulhu a été le premier jeu de rôle d'épouvante et il est toujours le meilleur.*

*J'ai eu mon premier contact avec l'œuvre de H.P. Lovecraft quand j'ai découvert — alors que j'étais encore enfant — un recueil de nouvelles en lambeaux, qui avait été publié à l'intention des conscrits au temps de la Seconde Guerre Mondiale. J'ai lu ce livre le soir même et j'ai été pris d'une passion qui ne me quittera jamais plus. Si, vous aussi, vous aimez les histoires de Lovecraft, vous pouvez désormais employer une méthode originale pour vous plonger dans le Mythe de Cthulhu. Qu'auriez-vous fait à la place des intrépides héros de Lovecraft ? Auriez-vous su résoudre le sinistre mystère Whateley ? Auriez-vous été capable de sauver le monde du cauchemar des Profonds ? Auriez-vous pu affronter les Shoggoths sans sombrer dans la folie ? Aujourd'hui, il vous est possible d'apporter une réponse à ces questions !*

**— S. P.**

## Bienvenue dans la Cinquième Edition

Les règles du jeu proprement dites représentent à peu près 40 pages. Le reste de ce livre est composé de conseils, de descriptions, de références et d'aides destinés au Gardien. Ceci étant dit, si vous n'avez jamais pratiqué L'Appel de Cthulhu, vous pouvez sauter ce qui suit. Relisez l'avant-propos de Sandy Petersen, ci-dessus. Il dit la vérité. Reportez-vous ensuite au chapitre "Mise au point". En revanche, si vous avez déjà joué à L'Appel de Cthulhu, poursuivez votre lecture.

Les vétérans pourront constater que l'ordonnancement des règles n'a pas beaucoup changé. Les objectifs et l'esprit du jeu n'ont pas été modifiés. La vie est toujours aussi périlleuse dans l'univers de Cthulhu. Les investigateurs sont néanmoins censés se comporter comme des êtres civilisés, alors que l'effritement de leur Santé Mentale demeure pour eux une expérience particulièrement redoutable.

Nous avons la conviction que la présente édition est plus cohérente et plus complète que les précédentes. Elle est plus facile à utiliser et prête une attention accrue aux problèmes rencontrés par les joueurs débutants, afin que le jeu soit encore plus agréable qu'avant. Voici ce que nous avons fait pour l'améliorer.

Plus d'une douzaine de compétences ont été ajoutées ou modifiées, notamment : Art, Arts Martiaux, Autre Langue, Biologie, Dissimulation, Electronique, Histoire Naturelle, Informatique, Langue Natale, Médecine, Navigation, Persuasion, Physique, Pilotage et Serrurerie. Les compétences en armes à feu, implicites jusqu'à présent, ont été développées et adaptées à partir des règles de *Cthulhu 90*.

Les compétences qui ont été laissées de côté comprennent Botanique, Chanter, Discussion, Diagnostiquer une Maladie, Eloquence, Linguistique, Lire/Ecrire l'Anglais, Lire/Ecrire une Autre Langue, Parler une Autre Langue, Pickpocket, Piloter un Avion, Soigner un Empoisonnement, Soigner une Maladie et Zoologie. Ces compétences existent cependant toujours, elles sont tout à fait "officielles" et peuvent vous être utiles ; alors si vous les aimez, conservez-les. Vous trouverez des indications permettant de les convertir en compétences de la nouvelle fiche d'investigateur dans le chapitre Secrets du Gardien. Remarquez d'ailleurs qu'il y a presque assez de lignes "vierges" sur les fiches pour que vous puissiez y reporter toutes les compétences de votre choix.

Il existe désormais trois fiches d'investigateur différentes, correspondant aux trois époques auxquelles il est possible de jouer. ■ Les combats et les blessures font l'objet de notes détaillées. ■ L'expérience permet d'augmenter les compétences des investigateurs de 1D10%, au lieu d'1D6 comme précédemment. ■ Il a été créé un index multipage. ■ Celui-ci est accompagné d'un glossaire de deux pages. ■ A la fin du livre, vous trouverez des tables proposant de nouvelles armes, ainsi qu'un assortiment d'aides de jeu résumant les règles sur la folie, les dommages, la table de résistance, etc. ■ Certains des personnages les plus célèbres imaginés par Lovecraft sont décrits en détail, avec leur portrait et leurs caractéristiques. ■ Les investigateurs peuvent choisir parmi un grand nombre de nouvelles professions et le concept même de profession a été approfondi. ■ Les fiches (avec portrait) d'une douzaine d'investigateurs "prêts-à-jouer" vous sont proposées. ■ Les joueurs en manque d'imagination peuvent s'inspirer de diverses descriptions pour leurs nouveaux personnages. ■ Un tableau synoptique explique clairement la procédure à suivre pour créer un investigateur, tandis qu'un autre décrit pas à pas la naissance d'Harvey Walters. ■ Un article consacré à la médecine légale (tiré de *Cthulhu 90*) a été intégré à ce livre. ■ Il y a deux pages de bibliographie. ■ Trois doubles-pages proposent divers équipements et des exemples de prix pour les années 1890, 1920 et 1990. ■ Cette édition comprend quatre aventures : deux nouveaux scénarios et deux scénarios "classiques" qui ont été remaniés et développés. ■ De nouveaux livres du Mythe et ouvrages occultes font l'objet de descriptions complètes. ■ Des essais sont consacrés au *Necronomicon*, à H.P. Lovecraft et aux Contrées du Rêve. ■ Les tableaux chronologiques résumant les événements historiques, les catastrophes et les phénomènes étranges concernent maintenant un siècle entier. ■ Des dizaines de nouveaux monstres et sortilèges sont présentés. ■ Les illustrations des créatures du Mythe ont été redessinées. ■ Les armes utilisables à chaque époque sont décrites en détail. ■ Et ce n'est pas tout !

Nous espérons que la lecture de cette nouvelle édition vous passionnera et vous procurera beaucoup de plaisir.

**— L.W.**



# Investigateurs

# Fiche d'investigateur, réduite

Vous trouverez les Fiches d'investigateur à taille réelle de la page 235 à 238

## RECTO

**1920s**

**Fiche d'investigateur**

Nom du joueur

L'APPEL de CTHULHU

Nom
Profession — Sexe — Age
Universités, diplômes
Lieu de naissance
Désordres psychologiques

### Caractéristiques de l'Investigateur

FOR — DEX — INT — Idée
CON — APP — POU — Chance
TAI — SAN — EDU — Connais.
99-Mythe de Cthulhu — Bonus aux dommages

### Points de Santé Mentale

| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

### Points de Magie

| Inconscience | | | | 0 | 1 | 2 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

### Points de Vie

| Mort | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 (INCONSCIENCE) |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

### Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00)
- ☐ Archéologie (00)
- Art (05%)
- ☐
- ☐
- ☐ Arts Martiaux (00)
- ☐ Astronomie (00)
- ☐ Baratin (05%)
- ☐ Bibliothèque (25%)
- ☐ Biologie (00)
- ☐ Chimie (00)
- ☐ Comptabilité (10%)
- ☐ Conduire Auto (20%)
- ☐ Conduire Engin Lourd (00)
- ☐ Crédit (15%)
- ☐ Discrétion (10%)
- ☐ Dissimulation (15%)
- ☐ Droit (05%)
- ☐ Ecouter (25%)
- ☐ Electricité (10%)
- ☐ Esquiver (DEX x 2%)
- ☐ Géologie (00)
- ☐ Grimper (40%)
- ☐ Histoire (20%)
- ☐ Histoire Naturelle (10%)
- ☐ Lancer (25%)
- ☐ Langues Etrangères (00) :
- ☐
- ☐
- ☐
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐
- ☐ Marchandage (05%)
- ☐ Mécanique (20%)
- ☐ Médecine (05%)
- ☐ Monter à Cheval (05%)
- ☐ Mythe de Cthulhu (00)
- ☐ Nager (25%)
- ☐ Navigation (10%)
- ☐ Occultisme (05%)
- ☐ Persuasion (15%)
- ☐ Pharmacologie (00)
- ☐ Photographie (10%)
- ☐ Physique (00)
- ☐ Piloter (00) :
- ☐
- ☐
- ☐ Premiers Soins (30%)
- ☐ Psychanalyse (00)
- ☐ Psychologie (05%)
- ☐ Sauter (25%)
- ☐ Se Cacher (10%)
- ☐ Serrurerie (00)
- ☐ Suivre une Piste (10%)
- ☐ Trouver Objet Caché (25%)
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

**Armes à feu**

- ☐ Arme de Poing (20%)
- ☐ Fusil (25%)
- ☐ Fusil de Chasse (30%)
- ☐ Mitraillette (15%)
- ☐ Mitrailleuse (15%)

### Armes de corps à corps

| Arme | Comp. % | Dommages | Att./ round | PdV |
|---|---|---|---|---|
| ☐ Coup de Pied (25%) | | | | |
| ☐ Coup de Poing (50%) | | | | |
| ☐ Coup de Tête (10%) | | | | |
| ☐ Lutte (25%) | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |

### Armes à feu

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée de base | Coups/ round | Munitions dans arme | Facteur de panne | PdV |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |



## VERSO

### Informations personnelles

Nom de l'investigateur
Lieu de résidence
Description
Famille et amis
Crises de folie
Blessures
Cicatrices et balafres

### Histoire de l'investigateur

### Revenus et économies

Revenus — Argent en poche
Economies
Biens personnels
Richesse réelle

### Matériel d'aventure et autres possessions

### Grimoires du Mythe lus

### Entités rencontrées

### Objets magiques / sortilèges connus

Objets — Sortilèges



# Mise au Point

*Ce qu'est le Mythe ; Gardiens et investigateurs ; le but du jeu ; ce à quoi vous pouvez vous attendre ; dés et accessoires ; informations et références.*

L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle d'épouvante inspiré des œuvres de Howard Phillips Lovecraft et de quelques autres romanciers. Lovecraft, auteur assez connu au cours des années 20 et 30, a fait l'objet d'un véritable culte dès avant sa mort survenue en 1937. Depuis cette époque, son importance en tant qu'écrivain n'a cessé de croître et il est aujourd'hui généralement considéré comme le plus grand auteur américain de fantastique du vingtième siècle. Ses histoires couvrent un vaste domaine qui va de la science-fiction la plus pure à l'horreur gothique la plus classique. Son œuvre non romanesque comprend une histoire du Québec, un essai intitulé *Epouvante et Surnaturel en Littérature* et une imposante correspondance. Aux Etats-Unis, l'éditeur Arkham House a d'ailleurs publié pas moins de cinq recueils consacrés à son courrier.

Bien que l'expression "Mythe de Cthulhu" soit une invention de l'écrivain/éditeur August Derleth, elle désigne l'une des créations les plus originales de Lovecraft. Un grand nombre d'histoires de ce dernier ont en effet en commun certaines entités maléfiques, notamment les Grands Anciens, et divers livres occultes, dont le plus effroyable est le terrible *Necronomicon*, un grimoire extrêmement puissant. Le Mythe de Cthulhu tire son nom d'une créature quasi divine appelée Cthulhu (nom que l'on prononce généralement "kh-THOU-lou", bien qu'il ne s'agisse que d'une approximation). Si l'on en croit les prophéties, beaucoup de Grands Anciens — dont Cthulhu lui-même — s'éveilleront et sèmeront la désolation sur notre monde le jour où "les étoiles seront propices".

Ces contes ont attisé l'imagination d'autres écrivains, à commencer par les protégés et les amis de Lovecraft, qui ont rapidement eu envie de développer cette mythologie. Aujourd'hui encore, les héritiers littéraires de H.P.L. continuent à écrire des histoires cthulhiennes.

Le présent jeu perpétue cette tradition. De jeunes auteurs du monde entier ont rédigé ou participé à plus de trente recueils de scénarios et autres suppléments. En plus d'ouvrages en langue anglaise et de leurs traductions, des suppléments originaux sont régulièrement publiés en français, allemand, japonais, italien et espagnol.

A l'instar de Lovecraft, dont les excellentes nouvelles fantastiques ne sont pas toutes connectées au Mythe de Cthulhu, vous n'êtes pas obligé de vous limiter à des scénarios cthulhiens : l'horreur et l'ignoble ont d'innombrables visages.

## Les fondements du jeu

Il existe deux types de joueurs dans L'Appel de Cthulhu. Les plus nombreux incarnent des *investigateurs*, qui sont censés percer un mystère ou résoudre un problème quelconque. Mais il y a aussi le *Gardien* — ou Gardien des Arcanes — qui choisit les scénarios, élabore des intrigues, décrit et met en scène les événements du jeu, interprète les personnes que rencontrent les investigateurs et simule les situations qui se présentent en cours de partie. Comme il est obligé d'effectuer des travaux préparatoires avant de jouer, les joueurs assument souvent cette fonction à tour de rôle.

Une partie de L'Appel de Cthulhu se compose d'une série d'interactions entre les joueurs (qui interprètent des investigateurs) et le Gardien, qui anime le monde dans lequel se déroulent les aventures. L'essentiel d'une telle partie est constitué d'échanges verbaux : une situation est décrite, puis les joueurs annoncent au Gardien ce que leurs investigateurs ont l'intention de faire. Celui-ci leur dit alors s'ils peuvent effectivement le faire ou quelle procédure ils doivent suivre, en respectant toujours les règles. Et si ce qu'ils désirent est impossible, il leur décrit ce qui se produit en fait. Les résultats aléatoires de jets de dés garantissent une relative impartialité des décisions, tout en ajoutant au suspense et en provoquant des surprises, des échecs ignominieux ou des situations à couper le souffle.

Les règles du jeu rendent le monde compréhensible, définissent ce qui peut ou non être accompli, et permettent de déterminer objectivement les succès et les échecs.

L'Appel de Cthulhu est un jeu d'enquête, dans lequel les compétences intellectuelles ont une importance prépondérante : l'aptitude à lire le latin ou à fouiller une bibliothèque est souvent bien plus utile qu'une grande adresse au tir.

Les premiers chapitres de ce livre sont destinés aussi bien aux joueurs qu'au Gardien, alors que les autres sont plus particulièrement réservés à ce dernier. Les joueurs sont néanmoins libres de lire tout ce qui les intéresse.

Les novices en matière de jeux de rôle ont tout intérêt à consulter le glossaire qui se trouve dans la dernière partie de cet ouvrage.

### Joueurs

Quand ils ne remplissent pas la fonction de Gardien, les joueurs interprètent des personnages appelés *investigateurs*. Pendant une partie, ils doivent alors essayer de parler et de se comporter comme le feraient ces individus. A ce propos, il convient de savoir qu'il est souvent beaucoup plus amusant de créer des investigateurs n'ayant que peu de points communs avec leurs joueurs : privés durs à cuire, chauffeurs de taxi acariâtres ou riches dilettantes vêtus de smokings.

Un joueur peut parfaitement incarner deux, ou même trois investigateurs en même temps. Il revient toutefois au Gardien de décider combien de personnages il est prêt à accepter. La coutume dans ce domaine veut qu'en principe on se contente d'un seul investigateur.

Un joueur doit toujours interpréter un investigateur en respectant les limites imposées par la personnalité et les aptitudes

de celui-ci. C'est ce que l'on appelle le "jeu de rôle". Le joueur doit penser comme le ferait son héros dans l'univers du jeu, tâche qui lui sera facilitée par les jets de compétences qu'exigera le Gardien. Il lui faut également essayer de développer l'individualité de son investigateur, de telle sorte que les autres joueurs puissent deviner ses réactions face à certaines situations. "Sacré vieux Al," diront-ils alors, "nous étions sûrs qu'il ferait ça."

L'Appel de Cthulhu met l'accent sur l'interprétation des personnages, car on est souvent confronté en cours de partie à des choix déchirants du genre : est-il juste de brûler une ferme remplie de sectateurs, alors qu'aux yeux de la loi il s'agit d'un crime grave ? Agir dans les limites de leur personnalité d'emprunt impose des contraintes à l'imagination des joueurs, mais c'est ce qui fait une grande partie de l'intérêt du jeu.

### Gardien

En acceptant la fonction de Gardien, un joueur devient de fait le meneur du jeu. Qu'il utilise un scénario du commerce ou une aventure de sa création, il doit connaître sur le bout des doigts l'intrigue qu'il fait jouer et il lui revient d'incarner tous les monstres, les crapules et les gens plus ou moins ordinaires que rencontrent les investigateurs. Le Gardien a le devoir de présenter ses scénarios avec impartialité. Il a par ailleurs tout intérêt à opposer des adversaires rusés et hargneux à ses joueurs, s'il ne veut pas que ceux-ci s'ennuient.

Il est impératif qu'il comprenne bien le jeu, afin d'être en mesure de répondre aux questions des joueurs et de ne pas commettre d'injustices. Pour devenir Gardien, vous devez lire les règles sur la création des investigateurs, le système de jeu et la Santé Mentale, avant de passer aux chapitres consacrés à la magie et au Mythe de Cthulhu. Vous trouverez les descriptions des monstres et des sortilèges dans la section de référence. Vous pouvez les consulter, mais vous n'êtes nullement tenu de les parcourir entièrement et de les mémoriser (ce serait une tâche titanesque !). N'hésitez pas à éplucher le chapitre "Secrets du Gardien".

Choisissez l'un des petits scénarios proposés dans ce livre. Lisez-le, puis invitez quelques amis à venir jouer. Demandez-leur alors de créer leurs investigateurs (arrangez-vous pour photocopier des fiches en nombre suffisant), à moins que vous ne préfériez employer les investigateurs prêts-à-jouer regroupés à la fin du présent ouvrage et laisser vos hôtes choisir ceux qui les intéressent... Ils n'auront plus ensuite qu'à distribuer au moins 60 points de pourcentage entre leurs différentes compétences.

Résumez les principes essentiels des règles à vos joueurs et remettez-leur une photocopie des tables et tableaux que vous trouverez à la fin de cet ouvrage. Lorsque vous serez prêt à commencer la partie, n'ayez pas peur de commettre quelques erreurs. Comme c'est sera la première fois, vous avez parfaitement le droit de vous tromper. En attendant que vous sachiez comment créer vos propres aventures, nous vous conseillons d'utiliser les scénarios que renferment ce livre ou les innombrables suppléments disponibles dans le commerce. Les idées et les informations qu'ils contiennent pourront vous être des plus utiles.

Reportez-vous, chaque fois que cela sera nécessaire, aux sections de référence et des ressources, ou aux articles pertinents du chapitre "Secrets du Gardien".

Vous n'avez besoin de rien d'autre que ce livre et quelques dés pour jouer à L'Appel de Cthulhu.

### But du jeu

Le but premier d'un jeu de rôle d'épouvante est de procurer du plaisir à ses joueurs. Il est en effet dans la nature humaine de prendre plaisir à se faire peur et à sentir son cœur battre à grands coups, alors qu'un filet de sueur glisse le long de sa tempe... aussi longtemps que la peur n'a pas de cause réelle. Pour certains, la sensation de détente qui succède à l'effroi est particulièrement agréable. Pour d'autres, c'est l'angoisse ellemême qui est attirante. L'Appel de Cthulhu vous permet, selon les cas, de terrifier et de rassurer vos joueurs.

Ce jeu permet également de dépeindre la vision pessimiste qu'avait Lovecraft d'une humanité vouée au désastre, et de découvrir le style légèrement archaïque que l'écrivain semble avoir puisé dans quelque antique grimoire de sorcellerie. On peut cependant tirer autant de satisfaction à parodier ses idées et concepts qu'à les traiter au premier degré. Lovecraft ne se prenait pas toujours au sérieux et il a produit plusieurs satires mettant en scène ses amis. Malgré tout, il n'a jamais cessé d'écrire avec une conviction et une acuité accrues. Comme vous le découvrirez vous même, plus vous jouerez à L'Appel de Cthulhu, plus vous y prendrez de plaisir.

## Coopération

Le jeu est une activité sociale. Avec les jeux de rôle, plusieurs personnes peuvent unir leurs imaginations afin de donner naissance à une "rêverie commune", qui a souvent bien plus de force et d'originalité que ce qu'un seul individu pourrait concevoir.

En coopérant entre eux, les investigateurs, quant à eux, vont accroître leurs chances de survie. Ainsi, par exemple, une expédition dans des ruines hantées pourra tourner au désastre, s'ils ne sont pas disposés à se dispenser mutuellement des Premiers Soins ou à se prévenir des éventuels dangers. Qu'il soit un ange ou un démon, chaque joueur doit s'appliquer à donner de la consistance à la personnalité de son investigateur, de sorte que les *autres* investigateurs sachent quel type d'attitude adopter à son égard. De toute façon, même si leurs personnages ne s'apprécient guère, les joueurs devraient collaborer. Les investigateurs peuvent se comporter comme des gentlemen ou comme des brutes, mais l'un des intérêts essentiels du jeu de rôle réside dans le contraste existant entre le caractère d'un joueur et celui de son alter ego.

Il est également nécessaire que les joueurs coopèrent avec le Gardien. Même si ce dernier dirige un univers qu'il contrôle dans les moindres détails, il n'en est pas moins vrai qu'il reste avant tout un joueur et qu'il doit pouvoir s'amuser.

Si les investigateurs accomplissent de hauts faits avec style et panache, le Gardien et les joueurs sortiront vainqueurs de chaque partie. Une mauvaise interprétation des personnages est le seul échec à redouter. Car lorsqu'une mission se termine mal, il est généralement possible de la recommencer la fois suivante. A moins qu'une tâche plus urgente nécessite une intervention immédiate. Quoi qu'il en soit, l'important est de toujours bien jouer son rôle.

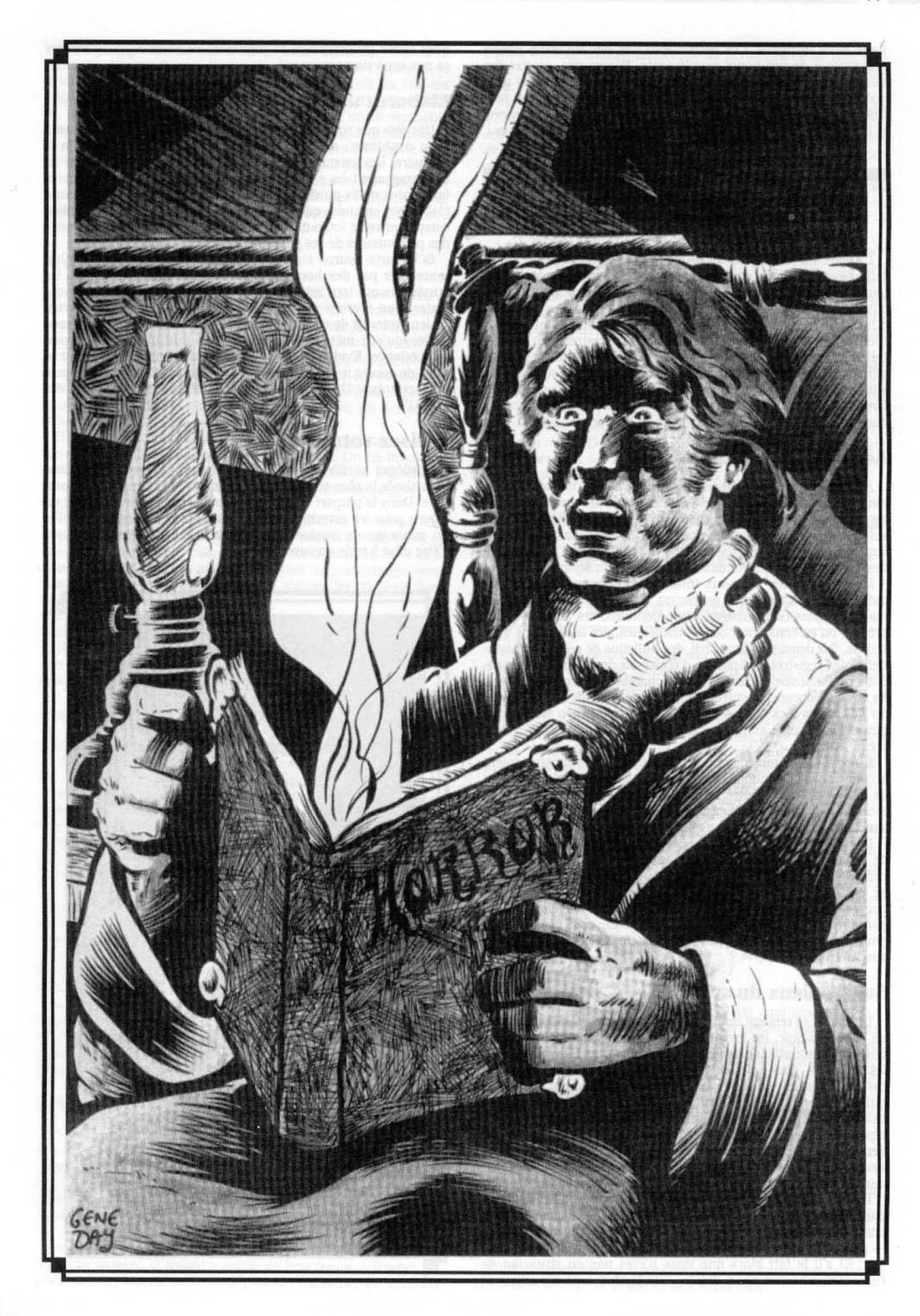
## Cadre du jeu

En principe, ce jeu se limite aux éléments du Mythe de Cthulhu conçus par Lovecraft lui-même. Cependant, plusieurs concepts et créations imaginés par ses amis ont également été utilisés, car son propre univers n'a jamais cessé de se développer au fur et à mesure que le cercle de ses correspondants s'agrandissait. Bien que le Mythe soit intemporel et immuable, la disponibilité de quelques ouvrages occultes dépend de l'époque à laquelle on joue. La plupart des scénarios de L'Appel de Cthulhu ont pour cadre les Etats-Unis des années 20, cette décennie et la moitié de la suivante ayant constitué la période la plus productive de Lovecraft.

Certains joueurs affectionnent toutefois les mœurs plus raffinées de l'Angleterre des années 1890. D'autres, en revanche — peu tentés par l'atmosphère étrange, la pesanteur et l'armement qui caractérisent les années 20 — préfèrent jouer dans les années 1990, à une époque où les armes à feu sont capables de transpercer les murs. Des suppléments ont été consacrés à ces trois périodes qui se distinguent essentiellement par leur contexte, sans que l'une d'entre elles puisse vraiment être jugée "meilleure" que les autres. Vous pouvez choisir celle qui vous plaît... à moins que vous ne préfériez inventer la vôtre.

Les contextes historiques sont aussi réalistes que possible. Le monde et les Etats-Unis étaient très différents dans les années 1890 et 1920 de ce qu'ils sont aujourd'hui, et certains comportements que nous trouvons répugnants étaient alors parfaitement ordinaires et tolérés. Le racisme, la xénophobie, la bigoterie et la discrimination sexuelle, tels que nous les envisageons, faisaient partie des choses de la vie et se manifestaient souvent ouvertement. Les lois locales, régionales et fédérales — édictées par de puissantes forces politiques — justifiaient toutes les ségrégations et exploitations.

Les auteurs de scénarios sont libres d'ignorer la réalité sociale d'une époque, ou de n'incorporer que certains de ses éléments


HORROR
GENE DAY

dans leurs intrigues. Ces deux approches ont d'ailleurs donné naissance à de nombreux suppléments. Néanmoins, écarter des informations concernant notre passé (ou l'époque actuelle) peut aboutir à déshonnorer la mémoire de tous ceux qui se sont battus au nom de la liberté, de la justice et de l'égalité des chances, et qui sont parfois morts bien avant que nous ne voyions le jour.

# Réalités du Jeu

L'APPEL DE CTHULHU se distingue par son atmosphère et ses buts des autres jeux de rôle, dans lesquels les personnages des joueurs peuvent souvent recourir à la force pour anéantir leurs adversaires et les obstacles qu'ils rencontrent. Dans les scénarios cthulhiens, ce genre de stratégie est invariablement voué à l'échec. La plupart des monstruosités extraterrestres sont en effet tellement puissantes, voire invulnérables, qu'opter pour un affrontement direct ne peut que se solder par une fin affreuse. Le simple fait de voir certaines des abominations imaginées par Lovecraft suffit d'ailleurs parfois à faire sombrer un investigateur dans la folie furieuse. Alors, que peuvent faire les joueurs ?

## Accumulez des informations

Avant toute chose, les investigateurs devraient toujours déterminer la nature de leur adversaire. Cela peut nécessiter une visite dans une bibliothèque, des entrevues avec les habitants du voisinage, la recherche des journaux intimes des personnes impliquées dans l'affaire et l'analyse des faits établis à la lumière des révélations contenues dans les ouvrages du Mythe.

La presse et les journaux intimes contiennent souvent des indices intéressants. Mais on pourra aussi apprendre des informations vitales en interrogeant des médecins, des avocats et des prêtres, ou en consultant des bibliothèques, des archives de quotidiens, des dossiers d'Etat Civil, des bulletins de sociétés d'historiens, des registres d'hôpitaux, d'écoles ou de diverses organisations professionnelles telles que les chambres de commerce, etc. Ne vous préoccupez pas trop de savoir où vous devrez commencer vos recherches : par ses allusions, votre Gardien saura vous guider dans votre enquête... pourvu que vous lui prêtiez une oreille attentive.

Il arrive fréquemment que les scénarios du commerce soient accompagnés de citations, d'extraits d'articles, de déclarations ou de lettres destinés à être remis aux joueurs. Ces aides de jeu recèlent toujours quelques indices ou des informations potentiellement utiles — sinon, elles n'auraient pas de raison d'être.

Interrogez soigneusement les habitants du voisinage et tentez de vous lier d'amitié avec les personnages-non-joueurs que rencontre votre investigateur. Ecoutez ce qu'ils ont à dire. Même s'ils ne paraissent pas savoir grand-chose sur l'instant, leur aide pourra être la bienvenue par la suite. En tant qu'enquêteurs du paranormal, les investigateurs devraient toujours agir avec la plus grande prudence et essayer de se faire des alliés. Qui sait ce que l'avenir leur réserve ?...

## Sur les lieux du crime

Lorsqu'ils se rendent en un lieu où s'est produit un incident ou un crime étrange, les investigateurs doivent toujours se livrer à une fouille minutieuse de l'endroit, en inspectant les bureaux et les armoires, ainsi que les vêtements et possessions des éventuelles victimes, afin d'essayer de se faire une bonne idée de ce qui a pu se produire. Si une information importante doit être trouvée par les joueurs, le Gardien fera preuve de patience pour répondre à leurs questions et effectuer les jets de dés qu'ils lui demanderont. En revanche, s'ils perdent leur temps, il le leur fera rapidement savoir. Mais, attention, la manière dont sont formulées questions et réponses peut avoir son importance.

Prenez toutes les précautions possibles et restez avec vos compagnons chaque fois que vous visitez le théâtre de quelque atrocité ; le "coupable" — ou un de ses pairs encore plus redoutable — peut avoir l'idée saugrenue de revenir sur les lieux de son forfait. Et s'il le fait alors que vous n'êtes pas en situation de l'affronter, n'hésitez pas à détaler. Vos jambes sont vos alliées et vous aurez généralement la possibilité de revenir pour terminer ce que vous avez commencé.

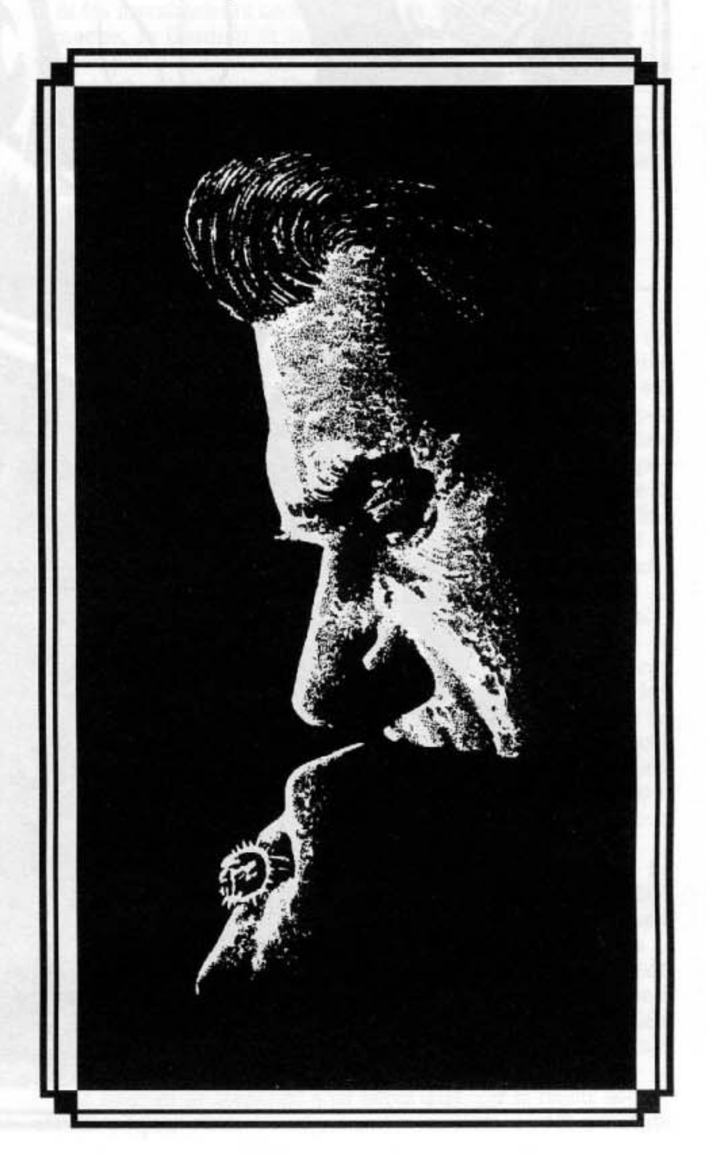
## Elaborez un plan

Une fois que vous avez compris les tenants et les aboutissants d'un problème, mettez sur pied un plan susceptible de le résoudre. Les joueurs novices ne devraient pas s'abandonner au découragement en se disant que les dangers sont trop importants pour qu'ils puissent y faire face ; à moins qu'il n'ait laissé clairement entendre qu'une situation est désespérée, un Gardien compétent veille toujours à équilibrer les périls avec les aptitudes des personnages de ses joueurs.

Si la partie tourne au carnage, et si les investigateurs se font massacrer par des horreurs venues de la nuit des temps, les survivants ont tout intérêt à fuir et à laisser derrière eux ce qui restera "un mystère non élucidé". Si le Gardien y consent, rien ne leur interdit de revenir plus tard sur les lieux de leur déroute, lorsqu'eux-mêmes et leurs joueurs auront acquis un peu d'expérience. Evidemment, le Gardien aura alors tout à fait le droit de corser les monstres et les dangers de l'aventure. Après tout, pourquoi l'horreur ne pourrait-elle pas se développer, elle aussi ?

## Utilisez votre cervelle

Privilégier la réflexion par rapport à la force brutale constitue la méthode la plus sûre et la moins onéreuse de remporter la victoire. Dans la plupart des scénarios publiés à ce jour, il existe un moyen pour les investigateurs de résoudre leurs problèmes avec un minimum de combats... même si leur Santé Mentale risque d'être mise à rude épreuve.



En règle générale, ils devraient se battre seulement s'ils sont attaqués. Sinon, il vaut toujours mieux répéter l'incantation inscrite sur un vieux manuscrit, briser le miroir au travers duquel est passé le monstre, faire fondre la statuette mystérieuse, etc. Si les investigateurs découvrent qu'un abominable démon réside au fond d'un vieux puits de mine désaffecté, il n'est nullement indispensable qu'ils descendent lui rendre visite, au risque d'être dévorés ou de perdre à tout jamais la raison. Ils peuvent très bien se contenter de mettre le feu aux étançons, de dynamiter la mine ou d'y déverser des tombereaux de ciment, en priant pour que cela suffise à mettre le monstre hors d'état de nuire.

### Investigateurs différents

Les investigateurs de votre groupe sont-ils des "spécialistes" ? Un type de personnage particulièrement utile est le "vieux professeur plein de sagesse", qui connaît plusieurs langues étrangères et se consacre à la lecture des grimoires occultes. Cette activité, bien que dangereuse pour la Santé Mentale, lui permet de connaître des sortilèges capables de repousser les puissances surnaturelles. Cet enquêteur est généralement peu doué pour le combat et possède une Santé Mentale peu élevée, du fait de son étude intensive du Mythe.

Un autre type intéressant est le "dur à cuire" qui sait se servir aussi bien de ses poings que des armes à feu. Un tel investigateur devrait toujours laisser à ses compagnons les aspects les plus horribles du Mythe et se limiter aux fonctions de garde du corps ou d'éclaireur.

Il y a aussi les investigateurs "doués", qui savent conduire une voiture ou piloter un avion, possèdent de bonnes compétences en mécanique ou en électricité, et sont de véritables virtuoses de la cambriole. Il ne faut pas négliger non plus les personnages mondains, car leur sociabilité leur permet d'avoir des relations dans toutes les couches de la société.

Il est évidemment possible d'imaginer bien d'autres catégories. Mais aucun investigateur ne saurait être capable de tout faire et d'affronter toutes les éventualités. Voilà pourquoi il faut constituer des groupes équilibrés et enquêter avec prudence, de manière à compenser les faiblesses individuelles.

### Investigateurs multiples

Le fait que personne n'est capable de tout faire militerait plutôt en faveur de la multiplication des investigateurs qui enquêtent sur une même affaire. Toutefois, les Gardiens aiment rarement avoir à s'occuper de hordes de personnages qui furètent partout, farfouillent dans tous les coins et ne cessent de poser des pléthores de questions.

Bien que certains joueurs répugnent à interpréter plusieurs investigateurs en même temps, d'autres peuvent en contrôler deux ou trois sans éprouver la moindre gêne. Si votre Gardien est d'accord et si vous en ressentez l'envie, rien ne vous empêche donc d'en jouer deux à la fois. Cela ne pourra qu'accroître vos domaines de compétence et multiplier vos expériences, tout en vous offrant la possibilité de continuer à jouer même si l'un de vos alter ego devient fou ou est grièvement blessé. Et si jamais (un choix à proscrire quand le danger menace) votre équipe se scinde en deux groupes — exemple : "Vous, les gars, vous surveillez l'avion pendant que nous allons explorer cette caverne." — vous pourrez confier des tâches différentes à chacun de vos investigateurs, ce qui vous évitera de passer à côté de l'action. N'est-ce pas ce que vous recherchez avant tout ?

### Evitez les fusillades

Chaque groupe de joueurs développe des habitudes qui lui sont propres. Ainsi, si les gangsters et les espions à la solde de nations étrangères sont monnaie courante dans une campagne, il y a fort à parier que tous les investigateurs seront armés afin d'être en mesure de se défendre en cas de besoin. De même, l'actuelle prolifération des engins dévastateurs ne peut qu'inciter des personnages évoluant dans les années 1990 à ne pas se promener sans armes. A l'inverse, dans les campagnes où les investigateurs passent la majeure partie de leur temps à étudier les phénomènes surnaturels du Mythe de Cthulhu, un revolver n'aura souvent d'autre utilité que de permettre de se tirer une balle dans la tête afin d'éviter les affres d'une démence incurable.

Vous pouvez posséder des armes à feu... mais ne croyez pas qu'elles constituent la solution à tous vos problèmes. La plupart des monstres puissants sont en effet insensibles aux balles, aux explosions et autres agressions du même genre. Ce sont des créatures extraterrestres venues des confins de l'espace-temps qui n'ont pas grand-chose en commun avec notre univers. Alors si votre unique tactique consiste à leur tirer dessus jusqu'à ce qu'ils trépassent, vous ne pourrez qu'essuyer un cuisant échec. Il vous faudra donc trouver autre chose.

Les bruits de fusillade ont également une fâcheuse tendance à attirer la police, la milice locale, le FBI et, en règle générale, tous les représentants de l'ordre. Si les investigateurs abattent un prêtre de Yog-Sothoth sans avoir au préalable pris la peine d'expliquer aux autorités la nécessité de cet acte, ils seront certainement arrêtés, interrogés... et condamnés à la peine capitale.

En outre, un Gardien attentif remarquera vite que ses joueurs ont pris la déplorable habitude de faire feu sur tout ce qui les dérange. Il pourra alors leur rendre la monnaie de leur pièce. Ainsi, trois ou quatre adorateurs de Yig armés jusqu'aux dents risquent de leur causer plus d'embarras qu'ils ne souhaiteraient jamais en avoir ! Dans L'Appel de Cthulhu comme dans le monde réel, les armes à feu sont meurtrières. Essayez de ne pas les utiliser trop souvent.

# Accessoires

## Dés ; jets importants

Les néophytes ne connaissent souvent que les dés à six faces, alors que les boutiques spécialisées dans les jeux de simulation en proposent de toutes sortes.

L'Appel de Cthulhu fait essentiellement appel à trois types de jets de dés — que l'on désigne par les abréviations D100, D8 et D6 — afin de déterminer si une compétence a été employée avec succès, de savoir combien de points de vie perd un personnage blessé dans un accident ou une attaque, de générer les caractéristiques d'un nouvel investigateur, etc. Les dés employés pour ces tirages en permettent également d'autres : D20, D10, D4, D3 et D2.

Dans tous les cas, la lettre "D" signifie "dé(s)" et le nombre qui la suit indique le type de jet qu'il faut effectuer. Ainsi, D8 veut dire que l'on doit déterminer de manière aléatoire un chiffre compris entre 1 et 8, alors que D100 désigne une valeur pouvant aller de 1 à 100. En général, les joueurs préfèrent employer leurs propres assortiments de dés, pour des raisons pratiques, mais il n'est pas interdit de les partager.

### D100 (jet de pourcentage)

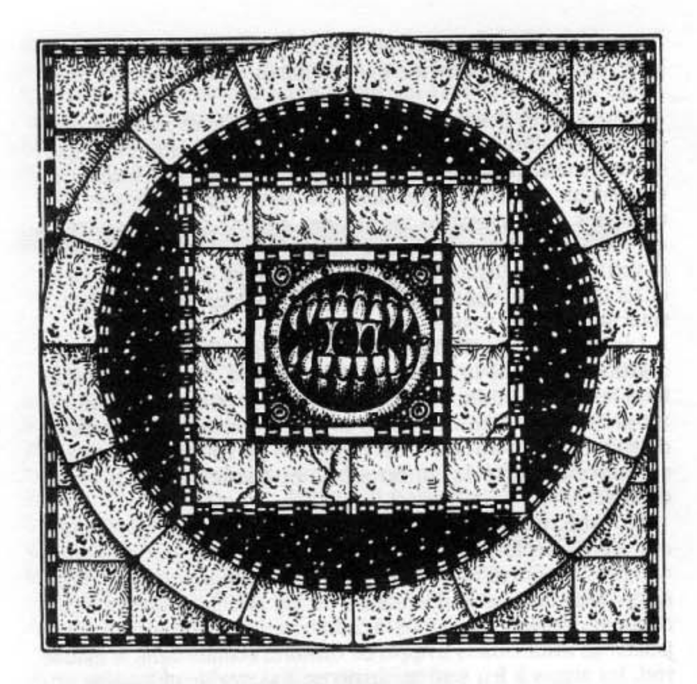
Bien qu'il n'existe pas de dé à 100 faces, il vous arrivera fréquemment de rencontrer l'abréviation "D100", qui désigne en fait un "jet de pourcentage". Pour obtenir un nombre compris entre 01 et 100, on lance 2 dés à 10 faces de couleurs différentes, en convenant que le plus foncé (ou celui de la teinte choisie au préalable) indique les dizaines, alors que l'autre donne les unités. On peut ainsi obtenir des scores allant de 01 à 00 ("00" vaut 100), c'est-à-dire des résultats semblables à ceux que fournirait un véritable D100. Exemple : 2 et 3 se lit "23".

### D8 (dé à huit faces)

Ce dé simple a huit faces, numérotées de de 1 à 8. Lorsque vous le jetez, vous devez lire le résultat sur sa face supérieure.

### D6 (dé à six faces)

C'est un dé classique. Il possède six faces numérotées de 1 à 6. Le résultat d'un jet se lit sur sa face supérieure.



### D4 (dé à quatre faces)

Une pyramide a normalement cinq faces, mais celle-là n'en possède que quatre sur lesquelles sont inscrits trois nombres. Quand on lance un dé de ce type, il faut lire le chiffre vertical visible à sa base.

### Autres jets

Il arrive parfois que des joueurs veuillent effectuer des jets de D20, D10, D5, D3, etc. Ils peuvent être réalisés grâce à des dés à 10, 8 ou 6 faces. Note : il existe dans le commerce des dés à 20 faces.

■ Pour simuler un D20, lancez simultanément un dé à 10 faces et un dé à 6 faces. Si le résultat du D6 est 1, 2 ou 3, gardez inchangé le résultat du D10 (0 valant 10). Par contre, si le résultat du D6 est 4, 5 ou 6, ajoutez dix au résultat du D10.

■ Utilisez un dé à dix faces pour les jets de D10.

■ Pour simuler un D5, lancez un dé à dix faces et divisez son résultat par deux en arrondissant à l'unité supérieure. Ex. : 1 ou 2 = 1, 9 ou 0 = 5.

■ Pour simuler un D4, lancez un dé à huit faces et divisez son résultat par deux en arrondissant à l'unité supérieure (ex. : 1 ou 2 = 1, 7 ou 8 = 4). Vous pouvez aussi utiliser un dé à six faces en ne tenant pas compte des résultats supérieurs à 4.

■ Pour simuler un D3, lancez un dé à six faces et divisez le résultat par deux. Ex. : 1 ou 2 = 1, 5 ou 6 = 3.

■ Pour simuler un D2, lancez un dé à six faces et divisez le résultat par trois. Ex. : 1, 2 ou 3 = 1 ; 4, 5 ou 6 = 2.

### Variations

Les abréviations peuvent être précédées d'un nombre indiquant combien de dés du même type il faut lancer. "2D6", par exemple, signifie qu'il faut jeter 2 dés à 6 faces et additionner leurs scores. Si vous n'avez pas assez de dés à votre disposition, lancez ceux que vous possédez autant de fois que nécessaire et additionnez les résultats obtenus.

Il est également fréquent que les abréviations soient suivies d'un "+ quelque chose" ou d'un "- quelque chose". Il faut alors ajouter ou retrancher "quelque chose" (un nombre donné) au résultat des dés. Par exemple, "2D6+1" signifie qu'il faut jeter 2 dés à 6 faces, additionner leurs résultats et ajouter 1 à cette somme : le total final sera donc forcément compris entre 2 et 7.

Dans certains cas particuliers, il faut lancer des dés différents en même temps. Ainsi, si les règles disent que la patte griffue d'un monstre inflige 1D6+2D4+1 points de dommages à sa victime, le Gardien doit jeter un dé à 6 faces et deux dés à 4 faces, puis ajouter 1 à la somme des résultats obtenus. L'abréviation *+bd* notée après un score de dommages lui rappelle en outre qu'il doit ajouter le "bonus aux dommages" de la créature concernée.

## Fiche d'investigateur

Les joueurs doivent créer des fiches d'investigateurs pour leurs personnages. La dernière mouture de la fiche conçue par Chaosium est présentée page 235. Elle peut être photocopiée autant de fois que vous le souhaitez. Vous remarquerez qu'il en existe trois versions, correspondant aux variantes 1890, 1920 et 1990, chacune regroupant tous les renseignements nécessaires pour jouer à une de ces époques. En général, on utilise surtout la "version 1920". Le prochain chapitre explique comment remplir ce formulaire.

## Figurines et localisation

L'Appel de Cthulhu peut être joué de manière strictement verbale, sans l'aide de figurines ou d'autres accessoires, à part des dés et des fiches d'investigateur. Beaucoup de joueurs considèrent d'ailleurs qu'accentuer ainsi le rôle du langage et des descriptions constitue la meilleure façon de jouer.

D'autres, en revanche, trouvent que l'emploi de figurines, de pions ou de marqueurs pour représenter les situations en cours de jeu est souvent utile, car les participants peuvent alors faire fonctionner leur imagination à partir des mêmes bases. Montrer de cette manière l'ordre dans lequel marchent les investigateurs permet de savoir instantanément quel personnage peut chuchoter à quel autre, qui doit crier pour être compris, qui peut entendre l'approche d'éventuels poursuivants, qui risque de tomber en premier dans un piège, etc.

Les figurines permettent également de déterminer aisément un champ de tir ou de savoir si un investigateur doit attendre un round avant d'administrer les Premiers Soins à l'un de ses compagnons qui a été blessé. Avec elles, il est facile de répondre à des questions telles que : "Que vois-je à la lueur de ma torche ?" et "Où est l'éléphant ?" Il faut cependant savoir qu'elles apportent dans les parties une dimension "matérialiste" que certains joueurs n'apprécient pas. Notez aussi que des pièces de monnaie et des pions en carton ou en plastique peuvent très bien faire office de figurines.

Les accessoires et les décors miniatures peuvent ajouter à l'ambiance d'une partie, mais ils peuvent aussi lui nuire. Quelques joueurs sont, par exemple, incapables d'imaginer qu'un bloc de polystyrène puisse être autre chose... qu'un bloc de polystyrène. Alors que d'autres adorent se servir d'accessoires de trains miniatures, de décorations de pâtisserie, de rebuts trouvés dans des caisses à outils, de pièces de maisons de poupées, de morceaux de jouets, de portions de maquettes et — plus généralement — de tout ce qui favorise l'utilisation de tactiques diverses et de compétences particulières en cours de jeu.

Les figurines pour jeux de simulation sont normalement de petites sculptures en plomb de 25 mm de haut, montées sur un socle stable. On en trouve dans de nombreuses boutiques spécialisées dans les jeux ou le modélisme, et il est même possible d'en commander par correspondance. Beaucoup de joueurs se contentent cependant de "petits soldats" en plastique bon marché. Et si ces derniers n'ont pas été conçus pour les jeux de rôle, rien n'interdit leur emploi. Comme personne ne possède toutes les figurines de personnages et de monstres nécessaires pour toutes les aventures, il est fréquent que l'on substitue celles dont on dispose à celles qui manquent.

Il sera souvent utile pour le Gardien de dessiner le plan des lieux où se déroule l'action sur une feuille de papier ordinaire où il indiquera l'échelle employée. C'est seulement au moment des combats qu'il fera entrer en scène des figurines, en les plaçant sur un croquis à leur échelle représentant l'endroit où se trouvent les investigateurs.

Il est également souhaitable que les joueurs disposent de papier quadrillé afin de pouvoir cartographier convenablement les ruines et les vieilles bâtisses visitées en cours de partie.

# Informations

## DESCARTES EDITEUR

Si vous voulez poser des questions sur le jeu, être informé des suppléments disponibles, recevoir un catalogue gratuit ou émettre des remarques sur les produits de notre gamme, écrivez, **en joignant une enveloppe affranchie à votre adresse**, à Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Ne téléphonez pas !

## DES, ACCESSOIRES, etc, etc.

Aujourd'hui, il existe des boutiques spécialisées dans les jeux de simulation dans de nombreuses villes. Pour obtenir les coordonnées de celles qui se trouvent le plus près de chez vous, consultez les pages jaunes de l'annuaire ou les annonces publiées dans les magazines de jeu.

## DISTRIBUTEURS

Si vous avez des difficultés à trouver certains produits, n'hésitez pas à nous écrire pour demander la liste de nos distributeurs.

## MAGAZINES

Les magazines spécialisés dans les jeux de simulation, tels que *Casus Belli*, consacrent régulièrement des articles à L'Appel de Cthulhu. Sachez aussi qu'il existe de nombreux fanzines qui s'intéressent à ce jeu. Renseignez-vous auprès de votre boutique habituelle.

## ŒUVRES DE LOVECRAFT

La meilleure version des œuvres de Lovecraft est sans conteste l'édition en trois volumes proposée par Robert Laffont dans la collection Bouquins. Ces trois énormes tomes de 1200 pages chacun contiennent l'intégralité des nouvelles et romans fantastiques de Lovecraft, ainsi que divers textes rédigés par ses disciples. Vous pourrez les trouver sans difficulté dans n'importe quelle bonne librairie.

Il existe de nombreuses éditions de poche des œuvres de Lovecraft, mais il ne s'agit que de recueils partiels ou d'anthologies. Si vous ne pouvez pas vous offrir l'intégrale de Robert Laffont, procurez-vous les titres publiés chez Denoël dans la collection Présence du Futur : *Dans l'abîme du temps*, *Je suis d'ailleurs*, *La couleur tombée du ciel* et *Par-delà le mur du sommeil*. Sachez également que Presses Pocket a entrepris depuis plusieurs années la publication d'ouvrages écrits par Lovecraft et ses disciples.

## FIGURINES

Les figurines "officielles" pour L'Appel de Cthulhu sont réalisées par RAFM Co., Inc., 20 Parkhill Road East, Cambridge, Ontario, N1R 1P2, Canada. Elles sont largement distribuées en France et vous les trouverez dans la plupart des magasins de jeux.

## EDITIONS EN LANGUES ETRANGERES

En plus de son édition originale américaine, L'Appel de Cthulhu a été traduit en cinq langues.

**Edition américaine** — pour toute question portant sur *Call of Cthulhu*, écrivez à Chaosium Inc., 950-A, 56th Street, Oakland CA 94608-3129, USA.

**Edition allemande** — pour toute question portant sur *H.P. Lovecrafts Cthulhu — Das Rollenspiel*, écrivez à Laurin GmbH, Luruper Chaussee 125, D-2000 Hamburg 50, Allemagne.

**Edition italienne** — pour toute question portant sur *Il Richiamo di Cthulhu*, écrivez à Stratelibri s.r.l., Via Paisiello n° 4, 20131 Milano, Italie.

**Edition japonaise** — pour toute question, écrivez à Hobby Japan Co., Ltd., 5-26-5 Sendagaya, Shibuya-Ku, Tokyo, 151 Japon.

**Edition espagnole** — pour toute question portant sur *La Llamada de Cthulhu*, écrivez à JOC Internacional, Sant Hipòlit 20, 08030 Barcelona, Espagne.

## Trouver une histoire précise

Les œuvres de Lovecraft ont fait l'objet de nombreuses éditions, mais la meilleure est celle publiée en trois volumes par Robert Laffont en collection Bouquins, dont le contenu est détaillé ci-dessous.

***Tome 1*** *— Dagon, Nyarlathotep, La Cité sans Nom, Le Molosse, Azathot, Le Festival, Le Descendant, L'Appel de Cthulhu, L'Etrange Maison Haute dans la Brume, La Couleur Tombée du Ciel, L'Affaire Charles Dexter Ward, L'Abomination de Dunwich, Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres, Les Montagnes Hallucinées, Le Cauchemar d'Innsmouth, La Maison de la Sorcière, Le Monstre sur le Seuil, Dans l'Abîme du Temps, Celui qui Hantait les Ténèbres, La Petite Bouteille de Verre, La Caverne Secrète, Le Mystère du Cimetière, Le Vaisseau Mystérieux, La Bête de la Caverne, L'Alchimiste, Légendes et Mythes de Cthulhu (textes des disciples d'H.P.L.), L'Art d'Ecrire Selon Lovecraft.*

***Tome 2*** *— La Tombe, Souvenir, Par-delà le Mur du Sommeil, La Transition de Juan Romero, Le Terrible Vieillard, Le Temple, Faits Concernant Feu Arthur Jermyn, De l'Au-Delà, L'Image dans la Maison Déserte, La Rue, Ex Oblivione, La Tourbière Hantée, Je suis d'Ailleurs, La Musique d'Erich Zann, Herbert West, Réanimateur, Hypnos, La Peur qui Rôde, Ce qu'Apporte la Lune, Les Rats dans les Murs, L'Indicible, La Maison Maudite, Horreur à Red Hook, Lui, Dans le caveau, Air froid, Le Modèle de Pickman, Le Peuple Ancien, Le Clergyman Maudit, Le Livre, La Chose dans la Clarté Lunaire, Le Défi d'Outre-Espace, L'Horreur dans le Musée et autres révisions, Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques, Epouvante et Surnaturel en Littérature.*

***Tome 3*** *— La Malédiction de Sarnath (Polaris, Le Bateau Blanc, La Malédiction de Sarnath, L'Arbre, Les Chats d'Ulthar, Les Autres Dieux, Celephais, La Quête d'Iranon), Démons et Merveilles (Le Témoignage de Randolph Carter, A la Recherche de Kadath, La Clé d'Argent, A Travers les Portes de la Clé d'Argent), Rêves et Chimères, Parodies et Pastiches, Les collaborations Lovecraft-Derleth (Le Rôdeur devant le Seuil, Le Survivant, Le Jour à Wentworth, L'Héritage Peabody, La Lampe d'Alhazred, La Fenêtre à Pignon, L'Ancêtre, L'Ombre Venue de l'Espace, Le Retour d'Hastur, Les Engoulevents de la Colline, Quelque Chose en Bois, Le Pacte des Sandwin, La Maison dans la Vallée, Le Sceau de R'lyeh, La Maison de Curwen Street, La Vigie Céleste, La Gorge Au-Delà de Salapunco, Le Gardien de la Clé, L'Ile Noire, La Chambre Condamnée, Le Pêcheur du Falcon Point, Le Trou des Sorcières, L'Ombre dans la Mansarde, Les Frères de la Nuit, L'Horreur de l'Arche Centrale, L'Argile Bleue d'Innsmouth, Les Veilleurs Hors du Temps.*

**Investigateurs prêts-à-jouer**

voir page 225

# Créer vot



Munissez-vous d'une *Fiche d'Investigateur* correspondant à la période dans laquelle vous allez jouer. Inscrivez votre nom dans l'espace prévu à cet effet sur le côté gauche.

• Déterminez les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX et APP en lançant cinq fois 3D6. Notez les résultats de ces jets dans la case située en haut et à droite de la fiche. Utilisez un crayon de papier et n'appuyez pas trop fort afin qu'il vous soit éventuellement possible de gommer ces indications.

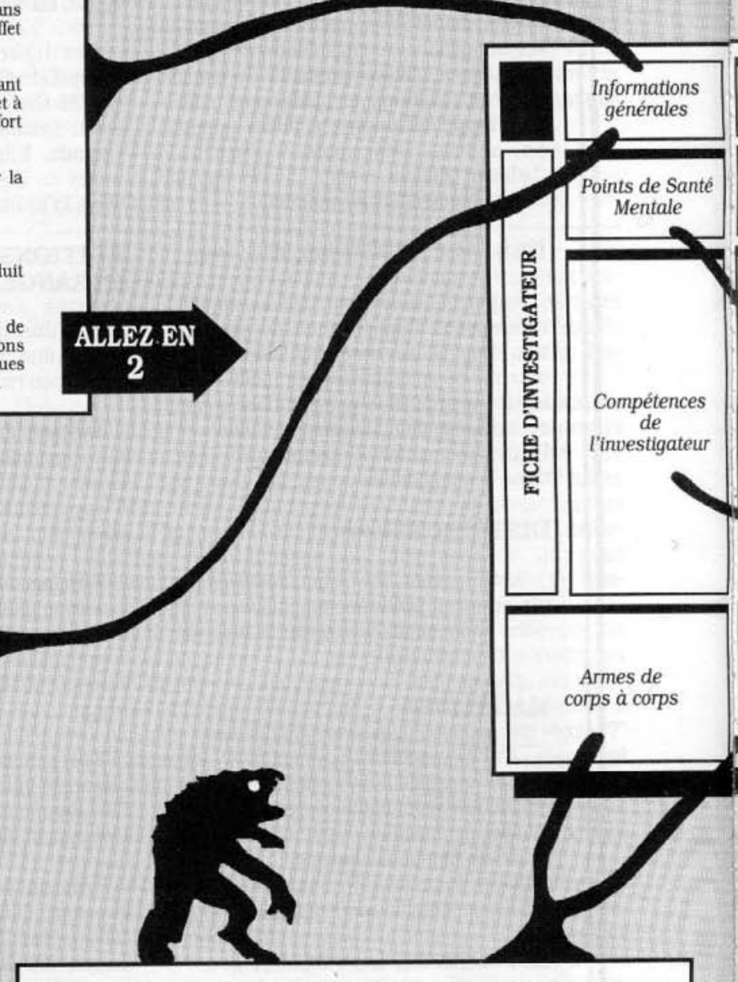
• Déterminez la TAI et l'INT en lançant deux fois 2D6+6. Reportez sur la fiche les résultats de ces jets.

• Lancez 3D6+3 pour l'EDU. Inscrivez le résultat obtenu.

• Pour calculer la SAN, multipliez le score en POU par 5 et notez le produit de cette opération à l'endroit adéquat.

Ces chiffres constituent le squelette de votre investigateur. Prenez soin de donner de la consistance à votre personnage en imaginant des raisons expliquant les scores que vous avez obtenus aux dés. Si les caractéristiques que vous avez tirées ne vous satisfont pas, gommez tout et recommencez.

ALLEZ EN 2




**6**

Il ne vous reste désormais plus grand-chose à faire. En dessous de la ligne réservée au nom de l'investigateur, indiquez les universités qu'il a fréquentées, les diplômes qu'il possède et un lieu de naissance vraisemblable.

• Choisissez le sexe de votre investigateur.

• En cours de jeu il pourra être affligé de désordres psychologiques et de cicatrices, mais il n'est nullement indispensable de lui en attribuer dès le départ.

• L'âge de votre personnage doit au moins être égal à son score en EDU, plus six ans. Si vous voulez qu'il soit plus vieux, pour chaque tranche de dix ans au-dessus de ce minimum, ajoutez un point en EDU et répartissez 20 points de pourcentage supplémentaires entre les compétences relatives à sa profession. Pour tenir compte du vieillissement, retirez également un point en FOR, CON, DEX ou APP par décennie additionnelle.

• Enfin, vous pouvez décider que votre investigateur passe une année supplémentaire à suivre un des cours d'enseignement général. Dans ce cas, augmentez son âge d'un an, puis, afin de déterminer s'il apprend quelque chose d'utile en restant à l'école, tentez en présence du Gardien un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois son INT. Si vous échouez, rien ne se passe. En revanche, si ce tirage est réussi, ajoutez un point en EDU et distribuez 10 points de pourcentages additionnels entre les diverses compétences de votre personnage.

## REVENUS DES INVESTIGATEURS

***CHOISISSEZ UNE EPOQUE,*** puis lancez 1D10 afin de déterminer le revenu annuel de votre personnage exprimé en dollars.

***DANS LES ANNEES 1890.*** 1 = 5 000 $, 2 = 10 000 $, 3 = 15 000 $, et ainsi de suite. A cette époque, rares étaient les gens assez riches pour embrasser la carrière d'investigateur. Le personnage est censé avoir en poche l'intégralité de son revenu de l'année.

***DANS LES ANNEES 1920.*** 1 = 4 500 $, 2 = 5 500 $, 3 = 6 500 $, et ainsi de suite. Les gens étaient plus aisés à cette époque et il leur était donc plus facile de trouver du temps pour enquêter. Le personnage est censé avoir en poche l'intégralité de son revenu de l'année.

***DANS LES ANNEES 1990.*** 1 = 15 000 $, 2 = 25 000 $, 3 = 35 000 $, et ainsi de suite. Cette période est la plus opulente de toutes ; beaucoup de gens peuvent devenir investigateurs. Le revenu annuel du personnage est placé sur un compte bancaire et peut être dépensé en utilisant une carte de crédit ou en retirant de l'argent d'un distributeur automatique.

***TOUS LES INVESTIGATEURS*** ont des possessions estimées à dix fois leur revenu annuel. Un dixième de ces possessions revêtent la forme d'argent liquide et sont déposées en banque. Un autre dixième est composé d'actions, d'obligations et de lettres de crédit qui ne sont pas convertibles en moins de 30 jours. Le reste est constitué de propriétés, livres rares, etc. (tout dépend de la profession du personnage). Ces diverses richesses ne devraient pas pouvoir être dilapidées sans un minimum de réflexion... et sans une baisse notable de la compétence en Crédit.

**5**

Même si votre investigateur n'a pas choisi d'arme, la rubrique *Armes blanches* (en bas, à gauche de la fiche) comporte quatre "attaques personnelles". Inscrivez le pourcentage de compétence de chacune, ainsi que ses dommages tels qu'ils sont indiqués dans la *Table des Armes Résumée* et la *Table des Armes Complètes*. Si votre personnage bénéficie d'un Bonus aux Dommages, notez-le après les dommages causés par chaque attaque. Ainsi, par exemple, avec un bonus de +1D4 ou -1D4, les dommages de la compétence Coup de Poing seront de 1D3+1D4 ou 1D3-1D4.

• Vous ne pouvez pas employer n'importe quelle arme à feu à n'importe quelle époque. Eh oui, désolé, mais les fusils d'assaut M16 n'existaient pas en 1920...

• Les épées et les couteaux sont des armes blanches, alors que les pistolets et les fusils de chasse sont des armes à feu.

• Si vous attribuez des points à une compétence en arme à feu particulière, ajoutez ce même nombre de points à la compétence correspondant à la classe de l'arme en question. Ainsi, par exemple, si vous choisissez d'utiliser un revolver calibre 38 et ajoutez 20 points à vos chances de base de toucher avec cette arme, votre compétence sera de 40%. Cela signifiera aussi que la compétence Armes de Poing, dans la rubrique *Armes à Feu* de votre fiche d'investigateur, passera à 40%.

• Il arrive parfois qu'une arme — le Magnum 44, par exemple — ait une chance de base de faire mouche inférieure au pourcentage de départ de la compétence correspondant à sa classe. Même si cette dernière augmente en cours de partie, la différence entre les deux pourcentages devra être maintenue.

# otre investigateur

| Caractéristiques et jets |
|---|

ations / rales — Caractéristiques et jets — de Santé / tale — Points de Magie — Point de Vie — étences de l'igateur — Compétences de l'investigateur — e / rps — Armes à feu

**2** Il y a encore des rubriques à remplir dans la case dévolue aux caractéristiques.

**A.** Multipliez l'INT, le POU et l'EDU par 5 afin de calculer respectivement les scores en Idée, Chance et Connaissance. Notez les résultats de ces opérations aux emplacements appropriés.

**B.** Additionnez la FOR et l'INT, puis déterminez le *Bonus aux Dommages* de votre personnage en consultant la table ci-contre. Reportez ce bonus sur la fiche. Attention : il peut être positif, négatif ou nul.




**C.** A côté de *99 - Mythe de Cthulhu*, notez le nombre 99. Chaque fois que votre investigateur développera ses connaissances en Mythe de Cthulhu, vous devrez diminuer ce nombre d'un montant équivalent.

**BONUS AUX DOMMAGES**

| FOR + TAI | BONUS |
|---|---|
| 02 à 12 | -1D6 |
| 13 à 16 | -1D4 |
| 17 à 24 | aucun |
| 25 à 32 | +1D4 |
| 33 à 40 | +1D6 |
| 41 à 56 | +2D6 |
| 57 à 72 | +3D6 |
| 73 à 88 | +4D6 |
| 89 à 104 | +5D6 |
| 105 à 120 | +6D6 |
| 121 à 136 | +7D6 |
| 137 à 152 | +8D6 |
| 153 à 168 | +9D6 |
| 169 à 184 | +10D6 |

*Puis +1D6 par tranche (ou fraction de tranche) de 16 points.*

**3** **A.** L'espace réservé aux Points de Vie se trouve juste en dessous des caractéristiques. Additionnez la CON et la TAI et divisez cette somme par deux en arrondissant à l'unité supérieure. Entourez le nombre ainsi obtenu sur la fiche. Chaque fois que votre investigateur sera blessé, vous devrez biffer d'un trait de crayon les Points de Vie qu'il perdra. Le nombre entouré d'un cercle représente la quantité maximum de Points de Vie qu'il pourra avoir après guérison.

**B.** Entourez le nombre correspondant au score en POU dans la rubrique *Points de Magie*. Comme pour les Points de Vie, ce nombre indique la quantité maximale de Points de Magie que peut posséder votre investigateur. Vous bifferez d'un trait de crayon les points perdus ou dépensés, mais ne gommez jamais le cercle signalant votre POU maximum.

**C.** Entourez le nombre correspondant à la caractéristique SAN dans la rubrique *Santé Mentale*. Comme votre personnage pourra perdre ou gagner des points de Santé Mentale au cours de ses aventures, vous devrez chaque fois encercler le nombre représentant ces changements. La caractéristique SAN elle-même ne sera jamais modifiée, car elle représente le nombre maximum de points que l'on peut récupérer grâce à la compétence en Psychanalyse.

• Au fur et à mesure que votre investigateur acquerra des points en Mythe de Cthulhu, vous devrez hachurer un nombre équivalent de points dans la rubrique *Santé Mentale*, en commençant par la fin, afin de reproduire la valeur indiquée dans la rubrique *99 - Mythe de Cthulhu*. Vous connaîtrez ainsi toujours la limite au-delà de laquelle les points de Santé Mentale ne pourront être augmentés.



**4** **A.** Consultez le tableau *Revenus des investigateurs* (page ci-contre, en bas à gauche). Reportez-vous au paragraphe correspondant à l'époque à laquelle vous allez jouer et lancez 1D10. Vous saurez ainsi de combien d'argent dispose votre personnage. Notez cette somme au dos de la fiche.

**B.** Choisissez une profession parmi celles proposées dans le chapitre *A propos des investigateurs*. Distribuez les Points de Profession entre les compétences adéquates. Pour savoir à quoi correspondent exactement les diverses compétences, reportez-vous au chapitre *Système de jeu et compétences*.

• Une fois votre choix accompli, multipliez l'EDU de l'investigateur par 20 afin de déterminer le nombre de points que vous devez répartir entre les compétences correspondant à sa profession, et seulement celles-là.

• Les caractéristiques des armes blanches et des armes à feu sont détaillées dans la *Table des Armes Résumée* et la *Table des Armes Complète*. Reportez les informations utiles sur votre fiche d'investigateur.

**C.** Allouez les points correspondants aux intérêts personnels : multipliez l'INT de l'investigateur par 10. Répartissez le nombre de points ainsi obtenu entre les compétences de votre choix (à part celle en Mythe de Cthulhu), y compris les compétences en armes.

**D.** Enfin, marquez d'une croix toutes les compétences supérieures à zéro. Il vous sera ainsi beaucoup plus facile de vous y retrouver en cours de partie.

• Il n'est pas nécessaire de "monter" toutes les compétences. Il vaut parfois mieux avoir une seule compétence à 70% que deux à 35%.

**E.** Distribuez tous les points dont vous disposez. Ceux que vous n'utiliserez pas seront perdus.



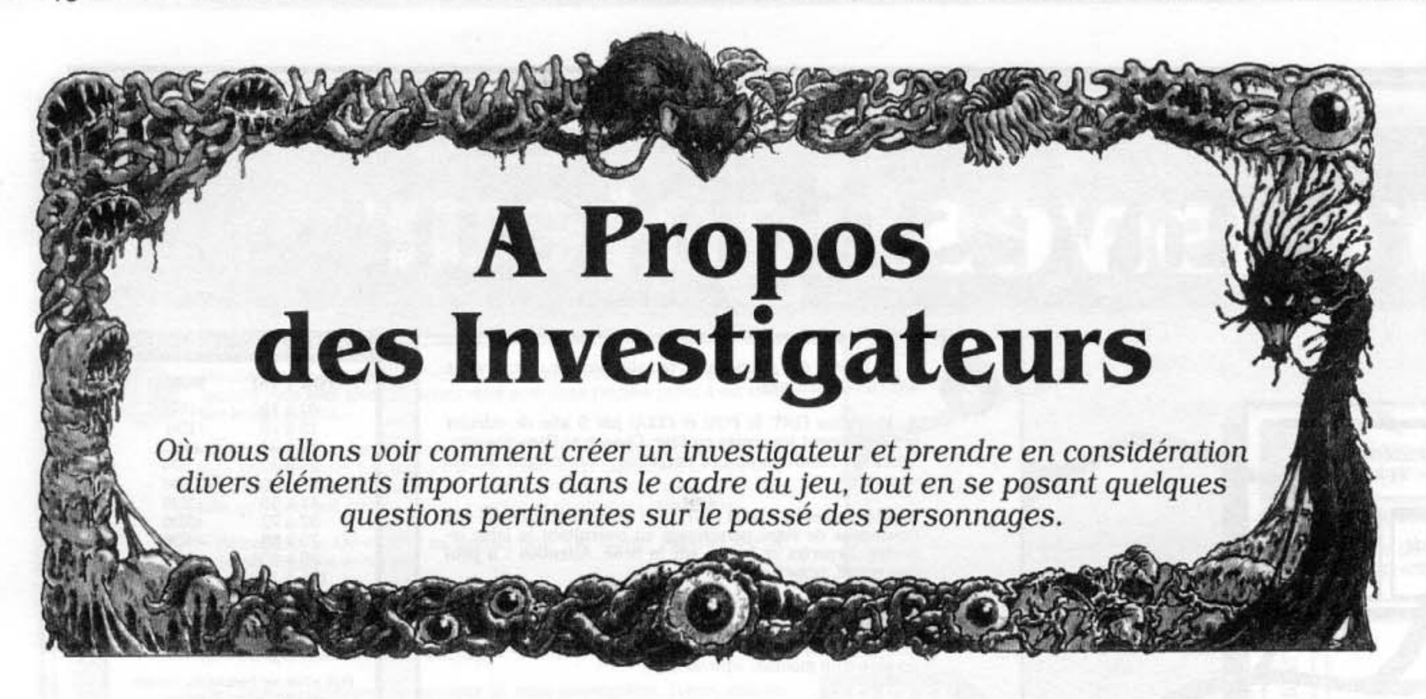

**· DEFINITIONS DES COMPETENCES voir pages 38 à 45.**

**· TABLE DES ARMES RESUMEE voir page 37.**

**· TABLE DES ARMES COMPLETE voir page 224.**

**· PROFESSIONS voir page 22.**


REGLES



# A Propos des Investigateurs

*Où nous allons voir comment créer un investigateur et prendre en considération divers éléments importants dans le cadre du jeu, tout en se posant quelques questions pertinentes sur le passé des personnages.*

Dans L'Appel de Cthulhu, les joueurs incarnent des "investigateurs", ainsi dénommés parce qu'ils passent le plus clair des parties à mener des investigations. Si Anthropologie est la première compétence de la liste que l'on trouve sur les fiches d'investigateur, c'est tout simplement dû au hasard du classement alphabétique. En revanche, il est révélateur que cette première compétence ne soit pas quelque chose du genre Aïkido ou Attaque (les premières compétences de combat n'apparaissent que bien plus loin). En effet, les investigateurs n'ont rien de combattants émérites. Ils se distinguent surtout du commun des mortels par les secrets dont ils ont connaissance.

Sous la fine couche des réalités apparentes, ils ont découvert une vérité terrifiante. Nous vivons dans un univers de folie totale et d'horreur indicible. Les lois de la physique ne sont pas immuables et peuvent varier selon les lieux. L'Humanité s'est développée dans une minuscule enclave protégée, qui est soumise à une partie seulement des véritables lois de la nature. Partout ailleurs s'étend un infini cosmique parsemé de mondes vacillants, dans lequel rôdent et divaguent des forces incompréhensibles.

Les autres mondes et les autres êtres vivants sont très différents de ce que nous connaissons. Rares sont les choses extrêmement puissantes de l'Ailleurs à être venues sur notre Terre. Vous en apprendrez plus sur elles dans le chapitre consacré au Mythe de Cthulhu.

Les hommes qui sont amenés à comprendre, voire à admirer, cette mythologie extraterrestre finissent toujours par en être affectés (ce qui se traduit dans le jeu par l'accumulation de points en Mythe de Cthulhu). Le fait de devoir substituer de nouvelles vérités à leurs anciennes croyances dégrade progressivement leur équilibre psychique et leur fait graduellement perdre le sens des réalités. Quelles que soient leurs convictions, ils sont voués à la folie (voilà pourquoi les règles prévoient que chaque fois que la compétence en Mythe de Cthulhu augmente, le maximum de Santé Mentale diminue).

Tôt ou tard, les investigateurs sont obligés de prendre conscience de leurs propres limites. Ils réalisent qu'une personne seule n'a aucune chance d'affronter efficacement les dangers et les puissances du Mythe. Ils peuvent alors accepter de se sacrifier, tels des soldats pendant une guerre, ou prendre leur retraite, comme des vétérans durement éprouvés. En agissant ainsi, ils ne font pas acte de défaitisme ; ils se contentent de passer le flambeau à ceux, plus jeunes et plus résistants qu'eux, qui sauront poursuivre leur œuvre.

L'Appel de Cthulhu se veut un jeu réaliste. Comme dans la vie réelle, les personnages des joueurs peuvent mourir et sont loin d'être des "superhéros". Ils doivent savoir faire face à des conflits émotionnels tout autant qu'à des fusillades. Beaucoup de compétences utiles dans la vie de tous les jours (Comptabilité, par exemple) ont une grande importance dans le jeu... sans pour autant influencer les aptitudes au combat. L'Appel de Cthulhu se situe dans un contexte historique réel, et non dans un univers imaginaire hors du temps. Il met en œuvre des sociétés bien plus complexes que les accumulations de *tavernes-chaumières-châteaux* caractéristiques de nombreux autres jeux. Ces sociétés ont des intérêts et des priorités qui leur sont propres. Elles ont aussi leurs manières bien à elles de s'occuper des quidams qui causent des troubles, attirent trop l'attention sur eux ou représentent un danger réel pour leurs institutions.

Comme pour toute chose, plus on pratique les jeux de rôle, plus on est susceptible d'en retirer du plaisir. Ayez toujours une bonne idée du caractère de votre investigateur avant de lancer celui-ci dans une aventure. Laissez-lui aussi la possibilité d'évoluer et d'être modelé par les événements qui ponctueront son existence. Créez plusieurs personnages, afin de ne pas interpréter sans arrêt le même rôle. Choisissez-les en fonction des scénarios et laissez ensuite l'action affiner leur personnalité. Et, surtout, ne vous embarrassez pas d'alter ego que vous n'aimez pas.

Le devenir d'un investigateur dépend également de ses caractéristiques et compétences, comme nous allons le voir plus loin. Néanmoins, c'est dans la manière dont on utilise son imagination pour donner un sens à ces chiffres que réside le véritable intérêt du jeu.

## Caractéristiques

Dans ce chapitre et les suivants nous parlerons seulement des investigateurs, mais les remarques qui s'appliquent à eux valent également pour tous les personnages humains dignes d'intérêt, comme le Gardien pourra le constater.

Pour créer un investigateur, il faut commencer par tirer ses caractéristiques. Celles-ci sont les neuf valeurs chiffrées qui définissent un personnage. En règle générale, il vaut mieux qu'elles soient élevées plutôt que faibles. Elles sont un peu comme notre squelette et nos muscles : nos corps sont de tailles et de proportions différentes, mais nous possédons tous une tête, un cœur, etc. Dans le jeu, chaque caractéristique représente un aspect particulier d'un investigateur : sa dextérité, son intelligence, etc. Ces éléments quantifiables permettent d'apprécier les capacités et la valeur relative d'un individu, tout en donnant des indices à son joueur quant à la manière dont il doit agir et réagir en cours de partie.

Les caractéristiques sont déterminées par des jets de dés pour la même raison que les joueurs de tennis utilisent une raquette : le contexte le rend nécessaire.

Une fois tirées, les caractéristiques augmentent rarement, car les investigateurs sont censés être des adultes qui ont achevé leur croissance. Mais elles peuvent parfois diminuer à la suite d'une attaque magique ou d'une blessure. Bien que

des suggestions à ce sujet soient proposées pour chacune d'entre elles, les effets d'une telle réduction sont largement laissés à l'appréciation du Gardien. Ils devraient dépendre de la situation et de l'atmosphère du moment ; ils pourront ainsi être horribles, graves... ou essentiellement comiques. Quoi qu'il en soit, la perte de points dans une caractéristique est toujours un coup dur pour un investigateur.

## FOR (Force)

La Force mesure la puissance musculaire d'un investigateur. Utilisez-la pour estimer quelles charges il peut soulever, pousser ou tirer. Cette caractéristique a une grande influence sur les dommages qu'on peut infliger en combat à mains nues ou avec une arme blanche. Si un personnage voit sa Force réduite à zéro, il se transforme aussitôt en invalide grabataire.

## CON (Constitution)

Cette caractéristique englobe la santé, la vigueur et la vitalité. Elle permet de savoir combien de temps un investigateur peut survivre lorsqu'il se noie ou qu'il suffoque. Elle mesure également la résistance aux empoisonnements et aux maladies. Les personnages qui ont une Constitution élevée possèdent généralement plus de Points de Vie et supportent mieux les blessures et les attaques.

Des blessures graves ou de puissants sortilèges peuvent réduire cette caractéristique. Quand elle tombe à zéro, l'investigateur meurt.

## TAI (Taille)

Cette caractéristique représente en fait une combinaison de la taille et du poids. Employez-la quand vous désirez savoir si quelqu'un peut regarder par-dessus un obstacle, se glisser dans une ouverture exiguë ou se faire remarquer au milieu d'un groupe. La Taille sert également à déterminer les Points de Vie et le Bonus aux Dommages. Elle peut diminuer lorsqu'on perd un membre, bien qu'en principe, ce soit alors la DEX qui baisse. Logiquement, si un investigateur perd tous ses points de Taille, il doit disparaître... dieu seul sait où !

## INT (Intelligence)

L'Intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse d'un personnage, ainsi que l'acuité avec laquelle il perçoit son environnement. Dans certaines circonstances, le Gardien peut demander à un joueur de tenter un jet de pourcentage inférieur à plusieurs fois l'INT de son investigateur. Ainsi, par exemple, les jets d'Idée (5 x INT) sont particulièrement utiles. Voir plus loin pour plus d'informations à ce propos.

Les concepts, plans ou déductions complexes étant plus difficiles, ils nécessitent en principe des jets inférieurs ou égaux à INT x 2 ou INT x 1, qui permettent de savoir si un investigateur réussit à mettre en corrélation diverses informations, sans avoir à faire appel aux capacités personnelles — et pas toujours très bien utilisées —de son *joueur*.

Un investigateur privé d'Intelligence ne peut être qu'un idiot bavant et bredouillant.

L'Intelligence sert à calculer le nombre de points d'intérêt personnel qui peuvent être distribués entre les compétences d'un nouveau personnage. Elle détermine aussi avec quelle rapidité il peut apprendre un sortilège du Mythe de Cthulhu.

Si le score en Intelligence semble être en contradiction avec une autre caractéristique, cela peut être l'occasion de développer un peu l'aspect "théâtral" du jeu. Ainsi, par exemple, un investigateur ayant une INT faible et une EDU élevée peut être un professeur pédant ou un individu qui connaît beaucoup de choses... qu'il ne comprend pas vraiment. A l'inverse, une INT élevée et une EDU faible caractérisent certainement quelqu'un d'ignorant — un garçon de ferme ou un pauvre immigrant qui vient juste d'arriver dans la Grande Ville — mais pas dépourvu de jugeote.

## POU (Pouvoir)

Le Pouvoir symbolise la volonté, ainsi que l'aptitude à employer la magie. Cette caractéristique n'a rien à voir avec l'ascendant que l'on peut avoir sur les autres, qui dépend uniquement des joueurs eux-mêmes. La quantité de Pouvoir ou de Points de Magie (qui découlent directement du Pouvoir) mesure également la résistance aux attaques magiques et hypnotiques. Un personnage sans POU sera une sorte de zombie, incapable d'employer les forces occultes.

Pour réussir un *jet de Chance*, il faut exécuter un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 x POU. Voir plus loin pour plus d'informations à ce sujet.

Au départ, la SAN d'un investigateur est égale à 5 fois son POU. Les Points de Magie, à la différence des Points de Pouvoir, peuvent être dépensés et récupérés ; le POU lui-même change rarement. Mais même lorsque cela arrive, la SAN, quant à elle, n'est pas affectée.

## DEX (Dextérité)

Les investigateurs qui possèdent un score élevé dans cette caractéristiques sont plus rapides, plus agiles et plus adroits que les autres. Le Gardien peut demander à un joueur un jet de Dextérité afin de savoir si son personnage réussit à se rattraper à quelque chose lors d'une chute, à rester debout par temps de grand vent, à ne pas glisser sur une banquise, à exécuter une tâche délicate ou à dérober un objet sans se faire remarquer. Comme pour les autres caractéristiques, la difficulté de ce tirage dépendra du multiplicateur choisi par le Gardien. Un investigateur sans DEX est incapable de coordonner ses mouvements et doit réussir un jet de Chance chaque fois qu'il entreprend une tâche non intellectuelle.

En combat, le personnage doté de la DEX la plus élevée frappe et tire toujours le premier, ce qui lui donne la possibilité de désarmer ou de mettre hors d'état de nuire un adversaire avant que celui-ci n'ait eu le temps de réagir.

La compétence Esquiver d'un investigateur est au départ égale à sa DEX x 2.



### Instructions spécifiques

Le tableau synoptique *Créer votre investigateur* résume le processus permettant de donner naissance à un nouveau personnage. A la fin de ce chapitre, vous découvrirez également Harvey Walters, un investigateur dont la création est décrite en détail afin d'expliquer la nécessité de réfléchir à certains choix personnels. Cela vous permettra de mieux comprendre comment vos goûts propres peuvent avoir une influence sur le jeu.

### Je n'aime pas mon investigateur



Dans L'Appel de Cthulhu, le tirage d'un investigateur et les calculs annexes que cela implique (jet d'Idée, Points de Vie, etc.) ne vous prendront que quelques minutes. En revanche, l'étape consistant à répartir des points entre les diverses compétences sera toujours plus longue, car elle exige un peu de réflexion et d'engagement de votre part. Aussi, pour gagner du temps, si les caractéristiques que vous avez tirées ne vous conviennent pas, recommencez sans attendre vos jets de dés.

### Jets de dés importants

| | |
|---|---|
| **FOR :** lancez 3D6 | **CON :** lancez 3D6 |
| **TAI :** lancez 2D6+6 | **INT :** lancez 2D6+6 |
| **POU :** lancez 3D6 | **DEX :** lancez 3D6 |
| **APP :** lancez 3D6 | **EDU :** lancez 3D6+3 |
| **SAN :** POU x 5 | **Idée :** INT x 5 |
| **Chance :** POU x 5 | **Connaissance :** EDU x 5 |

REGLES

## APP (Apparence)

Cette caractéristique mesure le charme, la beauté et le sex-appeal des investigateurs. Des jets d'APP sont utiles — en conjonction, le cas échéant, avec d'autres de Baratin ou de Marchandage — chaque fois qu'un personnage rencontre des alliés potentiels ou essaye de produire une bonne impression sur une personne du sexe opposé. L'Apparence est une caractéristique superficielle, car la première impression que l'on a d'un individu peut se modifier avec le temps. Elle concerne seulement ce qu'il est possible de voir dans un miroir et ne reflète ni l'aptitude au commandement, ni le charisme personnel. Un investigateur dépourvu d'APP sera d'une laideur repoussante et provoquera des commentaires offusqués à chacune de ses apparitions.

## EDU (Education)

L'Education mesure les connaissances formelles et factuelles que possède un investigateur, et donne une indication sur le nombre d'années qui lui ont été nécessaires pour les acquérir. Cette caractéristique quantifie les informations connues, et non l'intelligence qui permet de les exploiter. Elle influe aussi sur le nombre de points de compétence dont dispose un personnage. Un jet sous 5 x EDU est appelé *jet de Connaissance*. (Voir plus loin pour plus de renseignements à ce sujet). Au moment de sa création, la compétence avec laquelle un investigateur sait Parler sa Langue Natale est égale à 5 x EDU.

Sans EDU, un investigateur se comporterait comme un nouveau-né ou comme un amnésique ne connaissant rien du monde.

Un score de 12 en EDU correspond généralement à une personne qui possède le baccalauréat ("high school graduate"). Un score supérieur indique que l'individu en question a passé quelques années sur les bancs de l'université. Avec un 16 dans cette caractéristique, il possède un diplôme spécialisé. Notez, toutefois, qu'un autodidacte peut très bien avoir une EDU élevée sans avoir fait de longues études.

Un jet d'EDU, avec un multiplicateur approprié, peut permettre d'identifier n'importe quelle langue vivante.

Voir également le tableau *Créer votre investigateur*.

REGLES

## SAN (Santé Mentale)

La Santé Mentale se calcule en multipliant le POU par 5. Bien qu'elle soit dérivée d'une autre, cette caractéristique est cruciale pour les investigateurs et remplit une fonction importante dans le jeu. Un chapitre entier lui est d'ailleurs consacré et explique clairement les différences existant entre la caractéristique *SAN* proprement dite, les *points de Santé Mentale* et le *maximum de Santé Mentale*. Ainsi, par exemple, les points de Santé Mentale sont sujets à des fluctuations, alors que la SAN elle-même ne change jamais.

Un investigateur ne peut pas posséder plus de 99 points de Santé Mentale. 99 est en effet une valeur "maximale" qui correspond à un esprit d'une extrême résistance, capable d'encaisser les chocs émotionnels les plus violents. En revanche, un personnage ne disposant que de 30 points de Santé Mentale aura un équilibre psychologique précaire et courra à tout moment le risque de basculer dans la folie. Une confrontation avec la plupart des monstres du Mythe de Cthulhu — et certains événements naturels — peut entraîner une perte de points de Santé Mentale, de même que l'apprentissage et le lancement d'un sortilège ayant trait au Mythe.

Les points de Santé Mentale d'un investigateur ne peuvent jamais excéder 99, moins son pourcentage en Mythe de Cthulhu. Le maximum ainsi défini est une limite au-delà de laquelle il ne peut récupérer les points perdus, ni en gagner de nouveaux.

# Jets de caractéristiques

Le Gardien est invité à recourir aux jets de caractéristiques détaillés ci-dessous, quand une situation ne justifie pas l'emploi d'une compétence précise ou quand tous les investigateurs devraient avoir la possibilité d'effectuer un jet de dé.

## Evolution des caractéristiques

Chaque fois que des caractéristiques changent, les jets qui en sont "dérivés" (ex : Chance, Idée ou Connaissance) doivent être aussitôt modifiés en proportion. Cette règle est également valable pour les Points de Vie et le Bonus aux Dommages.

Les Points de Magie, quant à eux, ne sont pas affectés immédiatement. Si le POU d'un investigateur diminue, celui-ci pourra quand même dépenser ses éventuels points excédentaires, mais il lui sera ensuite impossible de les récupérer.

## Jet d'Idée (INT x 5)

Le score en Idée représente l'intuition et l'aptitude à interpréter des faits. Lorsqu'aucune compétence ne paraît convenir à une situation donnée, un jet d'Idée peut permettre d'estimer la capacité d'un investigateur à résoudre un problème intellectuel. Un tirage de ce type sera particulièrement utile pour savoir si un personnage a bien saisi le sens d'un événement auquel il a assisté, s'il éprouve un pressentiment étrange, s'il remarque quelque chose d'anormal, etc.

La compétence Trouver Objet Caché doit être employée uniquement lorsque l'on cherche des indices ou des objets dissimulés. La Psychologie, quant à elle, est réservée aux relations entre individus.

## Jet de Chance (POU x 5)

L'investigateur a-t-il pensé à amener avec lui un certain équipement ? Sera-t-il la première victime sur laquelle se jettera un Vagabond Dimensionnel ? Va-t-il marcher sur une latte pourrie ? Un jet de Chance vous permettra de répondre à toutes les questions de ce type.

La Chance est l'aptitude à se trouver au bon endroit, au bon moment. Cette caractéristique est souvent utile dans les situations dangereuses, particulièrement lorsque le Gardien souhaite que les investigateurs aient de bonnes chances de s'en sortir (ex : ce genre de jet est généralement plus facile que ceux en Sauter ou Esquiver).

## Jet de Connaissance (EDU x 5)

Tout le monde possède des bribes de connaissances sur toutes sortes de sujets. Cette caractéristique représente celles qui ont été engrangées dans les tréfonds du cerveau d'un investigateur.

Celui-ci saura, par exemple, si l'on peut mettre de l'acide sulfurique dans de l'eau ou de l'eau dans de l'acide sulfurique (qu'il ait ou non étudié la chimie). Il sera également capable de se souvenir de la géographie du Tibet (sans avoir besoin d'un jet en Navigation) ou de dire combien de pattes possèdent les arachnides (même s'il n'a aucun point en Biologie).

Les jets de Connaissance sont également très utiles pour identifier les langages employés aux quatre coins du monde.

Comme personne ne peut TOUT savoir, le score en Connaissance ne peut jamais dépasser 99, même si on a une EDU de 21.

## Bonus aux Dommages (FOR + TAI, voir table)

Toutes les créatures matérielles possèdent un *Bonus aux Dommages*. Cette expression prête toutefois à confusion, car le "bonus" en question peut parfaitement être négatif. Quoi qu'il en soit, sa raison d'être est facile à comprendre ; il est en effet logique que les êtres plus grands et plus forts que la moyenne puissent infliger des dommages plus importants que les autres.

Pour déterminer un Bonus aux Dommages, additionnez la FOR et la TAI et comparez ensuite cette somme aux valeurs indiquées par la Table des Bonus aux Dommages. Pour chaque valeur, il est prévu un *bonus* exprimé sous la forme d'un jet de dé. Lors des combats rapprochés, vous devrez ajouter ce bonus aux dommages que cause le personnage avec ses armes "naturelles" (ex : ses poings) ou des armes blanches (ex : gourdin, couteau... ou même chaise).

## Table des Bonus aux Dommages

| FOR + TAI | ajoutez aux jets de dommages | FOR + TAI | ajoutez aux jets de dommages |
|---|---|---|---|
| 02 à 12 | -1D6 | 73 à 88 | +4D6 |
| 13 à 16 | -1D4 | 89 à 104 | +5D6 |
| 17 à 24 | aucun | 105 à 120 | +6D6 |
| 25 à 32 | +1D4 | 121 à 136 | +7D6 |
| 33 à 40 | +1D6 | 137 à 152 | +8D6 |
| 41 à 56 | +2D6 | 153 à 168 | +9D6 |
| 57 à 72 | +3D6 | 169 à 184 | +10D6 |

*Puis +1D6 par tranche (ou fraction de tranche) de 16 points.*

- Quand un personnage lance un objet, divisez son Bonus aux Dommages par deux.
- Ce bonus ne concerne pas les armes à feu et les attaques qui ne font intervenir ni la Force ni la Taille.
- Le Gardien ne devrait pas ajouter systématiquement le Bonus aux Dommages en cas d'attaque par morsure.
- Pour simplifier les choses, le Gardien peut parfaitement décider d'ignorer les bonus des personnages qu'il contrôle. Des Bonus aux Dommages "moyens" sont toutefois indiqués pour toutes les créatures décrites dans ces règles.

### Points de Vie (moy. CON + TAI)

Toutes les créatures physiques possèdent des Points de Vie, que l'on calcule en divisant par deux la somme de leur CON et de leur TAI (les fractions doivent être arrondies à l'unité supérieure).

Lorsqu'un investigateur est blessé, utilisez un crayon afin de biffer d'un trait les dommages qu'il a encaissés dans la section *Points de Vie* de sa fiche. Les points de Vie ainsi perdus seront récupérés à la cadence d'1D3 points par semaine de jeu. L'administration de "premiers soins" à un blessé (compétences Premiers Soins ou Médecine) permettra toutefois de restaurer instantanément 1D3 Points de Vie.

- Quand le total des Points de Vie tombe en dessous de 3, l'investigateur concerné perd aussitôt conscience et ne peut plus influencer le déroulement de la partie en cours.
- Lorsque les Points de Vie d'un investigateur sont réduits à zéro (ou à une valeur inférieure), il meurt, à moins que l'on réussisse à faire remonter au dessus de zéro cette caractéristique avant la fin du round suivant. Voir à ce sujet les descriptions des compétences Premiers Soins et Médecine.

### Points de Magie (max. = POU)

Un investigateur dispose d'un nombre de Points de Magie égal à son POU. Ces points peuvent être dépensés afin de lancer des sortilèges ou de combattre des influences malignes. L'intégralité du potentiel en Points de Magie peut se régénérer naturellement en 24 heures (calculez en proportion le temps nécessaire pour récupérer les pertes partielles).

Lorsqu'un personnage n'a plus de Points de Magie, il s'évanouit sous l'effet d'un épuisement émotionnel. Il reste alors inconscient aussi longtemps qu'il n'a pas récupéré au moins un point.

Si le POU d'un personnage subit une réduction, ses Points de Magie ne seront pas diminués avant qu'il les consomme. Mais ensuite, il ne pourra récupérer les points dépensés qu'à concurrence du nouveau maximum défini par son Pouvoir modifié.

# Background

Si les caractéristiques constituent les bases d'un investigateur, l'essentiel des traits et des aptitudes qui peuvent rendre celui-ci intéressant et agréable à jouer sont affaires de choix personnels et ne nécessitent aucun jet de dés.

En examinant attentivement une fiche d'investigateur, vous pourrez constater l'importance accordée aux indications portant sur les antécédents et les particularités des personnages. Pour toutes ces informations, n'hésitez pas à vous inspirer de personnes ayant réellement existé. Pour notre part, nous nous contenterons d'aborder uniquement les détails présentant un intérêt évident dans le jeu.

### Sexe de l'investigateur

Un investigateur peut aussi bien être une femme qu'un homme. Les règles n'accordent pas d'importance à la distinction des sexes et aucun n'a d'avantages sur l'autre. Certains scénarios publiés prennent occasionnellement en compte les préjugés sexistes des sociétés qu'ils décrivent, mais le Gardien est libre de ne pas en tenir compte.

### Nom et âge

Les joueurs peuvent choisir n'importe quel nom qui leur paraît évocateur et intéressant pour leur personnage. Son âge, par contre, dépendra en partie de son EDU — voir le tableau *Créer votre investigateur*, pages 16 et 17.

### Etudes, diplômes

Les joueurs peuvent attribuer n'importe quels diplômes à leurs investigateurs. Ces titres ou grades devraient toutefois être compatibles avec leur score en EDU, à moins qu'ils ne souhaitent interpréter un vantard ou un escroc. Tous les types de personnages peuvent être intéressants à jouer.

### Lieu de naissance

Décidez du pays natal de votre personnage. Les règles ne prévoient ni pénalité ni avantage liés au pays ou à la culture d'origine. Ce choix déterminera néanmoins certains détails. Ainsi, par exemple, un investigateur né aux Etats-Unis aura toutes les chances d'avoir l'anglais comme Langue Natale, alors qu'un autre originaire du Québec connaîtra sûrement le français. De même, un personnage ayant passé son enfance au Nouveau Mexique parlera sans doute l'espagnol ou le navajo, alors qu'un individu né à San Francisco pourra très bien s'exprimer surtout en cantonais...

### Marques de naissance, cicatrices et désordres mentaux

Si, dans son passé, votre investigateur a subi une mutilation ou un traumatisme quelconque, vous devez le noter sur sa fiche. En principe, ce genre de choses n'entraîne aucune pénalité, à moins, par exemple, que le personnage en question n'ait perdu un bras, une jambe ou un œil. Dans de tels cas, consultez votre Gardien.

### Portrait

Vous pouvez, si vous le désirez, dessiner le portrait de votre investigateur ou utiliser à la place la photocopie d'une illustration appropriée choisie dans un magazine ou un livre. Ce portrait vous sera très utile pour présenter votre personnage aux autres joueurs. En effet, une image, même petite, est souvent très évocatrice. Les stars du cinéma des années 20 et 30 peuvent parfaitement convenir, quelle que soit l'époque à laquelle vous jouez.

Et si votre investigateur n'a pas de portrait, utilisez l'espace prévu pour celui-ci afin de prendre en cours de partie des notes que vous pourrez ensuite reporter au dos de votre fiche.

# Exemples de Professions

Il n'existe pas de classes de personnage dans L'Appel de Cthulhu. Un investigateur peut donc exercer n'importe quelle profession. Dans la liste ci-dessous, celles qui sont précédées d'un astérisque sont particulièrement adaptées à des personnages lovecraftiens. Les autres ne sont citées qu'à titre d'exemples et peuvent éventuellement inspirer de nouveaux personnages-non-joueurs (PNJ) au Gardien. Cette liste n'est toutefois nullement exhaustive, mais si vous voulez créer de nouveaux métiers, évitez de leur associer plus de huit compétences ; sinon, la notion même de "profession" perdra tout son sens.

***ANTIQUAIRE** — Art, Droit, Bibliothèque, Histoire, Langue Etrangère, Marchandage Trouver Objet Caché, + une compétence au choix comme spécialité personnelle.

**ARTISTE** — Art, Baratin, Histoire, Photographie, Psychologie, Trouver Objet Caché + deux compétences au choix comme spécialités personnelles.

**ARTISTE DE CABARET** — Art, Baratin, Crédit, Ecouter, Esquiver, Langue Etrangère, Psychologie + une autre compétence.

**ATHLETE** — Esquiver, Grimper, Lancer, Monter à Cheval, Nager, Sauter + deux compétences au choix comme spécialités personnelles.

**AVOCAT** — Baratin, Bibliothèque, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie + une autre compétence.

**CRIMINEL** — Arme de Poing, Baratin, Discrétion, Marchandage, Serrurerie, Trouver Objet Caché + deux autres compétences comme spécialités personnelles.

**DETECTIVE PRIVE** — Arme de Poing, Baratin, Droit, Marchandage, Photographie, Psychologie, Serrurerie + une compétence choisie parmi les suivantes : Arts Martiaux, Discrétion, Ecouter, Se Cacher, Trouver Objet Caché.

Suivre une piste

***DILETTANTE** — Crédit, Monter à Cheval + quatre compétences au choix comme spécialités personnelles.

***ECRIVAIN** — Bibliothèque, Histoire, Langue Etrangère, Langue Natale, Persuasion, Psychologie + deux compétences au choix comme spécialités personnelles.

**FANTASSIN** — Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Fusil, Grimper, Mitrailleuse, Premiers Soins, Se Cacher.

**FERMIER/BUCHERON** — Conduire Engin Lourd, Electricité, Fusil, Histoire Naturelle, Mécanique, Premiers Soins, Suivre une Piste + une autre compétence.

**GUERRIER TRIBAL** — Arme Culturelle, Histoire Naturelle, Occultisme, Persuasion, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché + deux autres compétences comme spécialités personnelles.

**INGENIEUR** — Bibliothèque, Chimie, Electricité, Géologie, Mécanique, Physique + deux autres compétences au choix comme spécialités personnelles.

***INSPECTEUR DE POLICE** — Arme de Poing, Baratin, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché, + une autre compétence comme spécialité personnelle.

***JOURNALISTE** — Baratin, Langue Etrangère, Langue Natale, Persuasion, Photographie, Psychologie + deux compétences au choix comme spécialités personnelles.

***MEDECIN** — Biologie, Crédit, Latin, Médecine, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychanalyse et Psychologie.

**MISSIONNAIRE** — Art, Histoire Naturelle, Langue Etrangère, Mécanique, Persuasion, Premiers Soins + deux autres compétences.

**MUSICIEN** — Art, Baratin, Ecouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie + deux autres compétences comme spécialités personnelles.

**OFFICIER** — Arme de Poing, Comptabilité, Crédit, Dessiner une Carte, Histoire, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

**PARAPSYCHOLOGUE** — Anthropologie, Bibliothèque, Histoire, Langue Etrangère, Occultisme, Photographie, Psychologie + une autre compétence comme spécialité personnelle.

**PECHEUR TRIBAL** — Ecouter, Histoire Naturelle, Lancer, Mécanique, Nager, Occultisme, Piloter un Bateau, Trouver Objet Caché.

**POLICIER** — Arme de Poing, Baratin, Droit, Ecouter, Matraque, Premiers Soins + deux compétences choisies parmi les suivantes : Arts Martiaux, Conduire Automobile, Monter à Cheval, Trouver Objet Caché.

**PRETRE** — Bibliothèque, Comptabilité, Ecouter, Histoire, Langue Etrangère, Persuasion, Premiers Soins et Psychologie.

***PROFESSEUR D'UNIVERSITE** — Bibliothèque, Crédit, Langue Etrangère, Persuasion, Psychologie + une compétence au choix comme spécialité personnelle + deux compétences choisies parmi les suivantes : Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Biologie, Chimie, Géologie, Histoire, Histoire Naturelle, Médecine, Physique.

**REVOLUTIONNAIRE** — Arme de Poing, Arts Martiaux, Dissimulation, Fusil, Persuasion, Se Cacher, Trouver Objet Caché + une autre compétence comme spécialité personnelle.

**VAGABOND (HOBO)** — Baratin, Discrétion, Ecouter, Histoire Naturelle, Marchandage, Se Cacher, Trouver Objet Caché + une compétence au choix comme spécialité personnelle.

REGLES

## Compétences et professions

L'espace réservé aux compétences couvre pratiquement les deux tiers du recto de la fiche d'investigateur. Il faut voir là une preuve de l'importance qu'elles revêtent dans L'Appel de Cthulhu.

Les compétences sont des pourcentages quelque peu arbitraires permettant d'estimer des aptitudes et des connaissances. Du fait même de leur relative imprécision, elles peuvent être employées dans toutes sortes de situations. Ainsi, si un docteur en biochimie est un expert en sciences biologiques, il y a aussi de grandes chances pour qu'il connaisse les théoriciens et les expérimentateurs les plus réputés dans son domaine, ainsi que les journaux dans lesquels ils ont publié des articles et les lieux où ils travaillent. Prenons, si vous le voulez bien, un exemple plus concret : "Est-ce que Sam, mon investigateur, connaît un biologiste qui travaille à l'Université de Miskatonic ?" demande un joueur. Le Gardien réfléchit un instant et lui dit de tenter un jet en Biologie. Ce jet est réussi. "Oui," répond-il. "C'est un certain Miller, un spécialiste des parasites. Peut-être saura-t-il identifier la créature que tu as trouvée ?"

Les compétences peuvent être employées pour toutes sortes de choses. Elles englobent pratiquement tout ce qui fait qu'un homme est unique... ou, du moins, tout ce qui peut avoir une utilité dans le cadre d'une partie de jeu de rôle.

### Professions

Les professions fournissent des indications sur le passé des investigateurs. Elles sont également le reflet des compétences qu'ils possèdent actuellement. Choisissez toujours une profession en fonction des compétences qui lui sont rattachées — ne prêtez pas trop d'importance au métier qu'elle est censée désigner. N'oubliez pas qu'il n'existe pas de classes de personnage dans L'Appel de Cthulhu.

Les professions précédées d'un astérisque dans la liste ci-contre sont particulièrement "lovecraftiennes" : Antiquaire, Dilettante, Médecin, Ecrivain, Inspecteur de Police, Journaliste et Professeur d'Université. Les autres, bien qu'elles ne correspondent à aucun héros de Lovecraft, peuvent néanmoins être sélectionnées par les joueurs qu'elles intéressent.

Un groupe de compétences spécifiques est associé à chaque profession. Ainsi, un antiquaire est censé posséder Art, Droit, Bibliothèque, Histoire, Langue Etrangère, Marchandage, Trouver Objet Caché, ainsi qu'une autre compétence — choisie par le joueur — relative au passé propre du personnage. Certaines professions permettent de déterminer deux compétences, d'autres ne laissent aucune possibilité de choix.

## Points de compétence

Une fois qu'un joueur a choisi une profession, il doit multiplier l'EDU de son investigateur par 20, avant de répartir le produit de cette opération entre les différentes compétences correspondant à sa profession. Il n'est pas indispensable d'attribuer des points à toutes, mais ceux qui ne seront pas distribués seront perdus. Vous trouverez les définitions des compétences dans le chapitre *Système de jeu et compétences*, page 28.

Additionnez ces points aux pourcentages préimprimés sur la fiche d'investigateur et notez les sommes obtenues à côté des compétences concernées. Ainsi, par exemple, si vous attribuez 30 points en Lancer, vous pouvez voir qu'il est déjà noté 25% à côté du nom de cette compétence ; vous devez donc totaliser ces deux valeurs et inscrire 55% à l'emplacement prévu à cet effet.

## Intérêts personnels

Les investigateurs ont aussi des violons d'Ingres et l'argent n'est pas leur unique motivation. Multipliez l'INT par 10 et distribuez les points ainsi calculés entre les compétences de votre choix, à l'exception de Mythe de Cthulhu.

## Armes

Même si votre personnage n'est pas foncièrement belliqueux, il sait peut-être se servir de diverses armes. Etudiez un peu son passé personnel. Quelle que soit l'époque considérée, il y a toujours eu des gens qui — sans être véritablement des "experts" — connaissaient le maniement des armes. Sachez cependant qu'il vous faudra généralement utiliser des points d'intérêt personnel pour "monter" les compétences de ce type, à moins que vous n'ayez choisi une profession telle que Fantassin, par exemple.

## Exemples de Personnalités Pour Certaines Professions

Voici quelques conseils d'interprétation concernant diverses professions. Nous espérons qu'ils vous permettront de prendre conscience du "potentiel" de chacune d'entre elles et de la liberté dont vous jouissez pour donner de la consistance à votre personnage. Il va sans dire que votre propre Antiquaire, Artiste ou Ecrivain pourra être très différent de ceux présentés ici... Certaines professions sont moins détaillées que d'autres, mais leur description pourra néanmoins vous être utile. Et si quelques-uns de ces stéréotypes étaient plus courants à une époque donnée, aucun n'est vraiment rattaché à une période bien précise. Rien ne vous interdit par ailleurs de combiner des éléments de plusieurs portraits afin de donner naissance à un investigateur plus complexe, ou simplement plus intéressant à jouer.

Les exemples ci-dessous concernent des "individus moyens". Si vous avez un besoin immédiat de caractéristiques précises, choisissez un des investigateurs prêts-à-jouer proposés à la fin de ce livre. La plupart des descriptions font référence à des personnages masculins — les sociétés des années 1890 et 1920 accordant une place prépondérante aux hommes — mais il est généralement possible de les employer pour des femmes.

### Exemples de comportements typiques de certaines professions

**ANTIQUAIRE** — Son goût pour les merveilles intemporelles et les légendes du passé en font le personnage le plus lovecraftien qui soit. Il est rare qu'il recherche activement les objets qu'il convoite. Il préfère en effet attendre que se présentent des opportunités susceptibles d'assouvir son amour des choses anciennes et mystérieuses. Doté d'un jugement sûr et d'un esprit vif, il fait fréquemment preuve d'un humour caustique à l'égard des ignorants, des pédants et des cupides. Ne faut-il pas voir là une preuve de sa propre instabilité mentale ? Cette profession est parfois embrassée par des femmes, mais les aspects obsessionnels et voyeurs qui la caractérisent semblent plutôt la réserver à la gent masculine.

**ARTISTE** — Totalement absorbé par ses visions intérieures, il ne peut vraiment s'exprimer que grâce à son talent, même s'il possède souvent un bon esprit d'entreprise. Il peut être peintre ou sculpteur, mais dans les années 1990 il règne une telle confusion au sein des milieux artistiques, que l'intention du créateur compte généralement plus que le mode d'expression choisi. Qu'il ait ou non un vrai talent, un artiste doit avoir un caractère bien trempé s'il veut surmonter les obstacles liés à sa profession et continuer à travailler une fois le succès venu. Cette occupation convient aussi bien aux femmes qu'aux hommes.

**ARTISTE DE CABARET** — Cette dénomination englobe en fait les danseurs, les chanteurs, les jongleurs, les athlètes et les musiciens, ainsi que toutes les personnes qui gagnent leur vie en se produisant devant un public. Il s'agit presque toujours d'individus exhibitionnistes, qui apprécient que leurs talents soient reconnus et applaudis. Mais si leur vocation se manifeste parfois dès l'âge de trois ou quatre ans, ils doivent généralement attendre de longues années avant de connaître le succès. Une famille dans le show-business est souvent un élément déterminant dans le choix de leur carrière. Cette profession, qui compte autant de membres des deux sexes, n'avait pas bonne réputation dans les années 1890. Cet état de fait changea dans les années 1920, lorsque les premières stars d'Hollywood firent fortune. De nos jours, la plupart des métiers du spectacle jouissent d'un certain prestige.

**DETECTIVE PRIVE** — Dans la plupart des contrées, les détectives privés ont besoin d'une licence délivrée par la police pour pouvoir exercer leur profession. Ils doivent également établir avec leurs clients des contrats de droit privé, une exigence légale qui vise à garantir un minimum d'honnêteté de leur part. D'autant que s'ils font l'objet d'une plainte justifiée, ils peuvent perdre leur licence... et donc leur emploi. Les détectives s'occupent en principe de tâches qui ne relèvent pas directement de la compétence de la police : recherche d'informations et de preuves pour le compte de particuliers impliqués dans des procès civils, filatures d'épouses volages et de relations d'affaires, missions confiées par des avocats chargés de la défense d'individus poursuivis devant une cour criminelle, etc. Dans les romans policiers classiques les privés sont généralement engagés pour une affaire banale (ex. : découvrir où se cache une épouse adultère) et se retrouvent ensuite rapidement confrontés au cours de leur enquête à un ou plusieurs meurtres. En bons professionnels qu'ils sont, ils veillent à ne pas laisser leurs sentiments personnels interférer avec leur métier, et ils n'hésitent jamais à travailler pour des coupables, pourvu que ceux-ci leur payent les honoraires qu'ils demandent. Il est fréquent qu'ils aient fait partie de la police à un moment ou à un autre, ce qui leur a permis d'y gagner des contacts très utiles pour leurs activités actuelles. Par

*Suite page suivante*

REGLES

## Verso de la fiche

Un investigateur peut être joué dès que ses caractéristiques et ses compétences ont été déterminées, mais à ce stade, il reste néanmoins encore beaucoup de choses à apprendre sur son compte. Ainsi, si vous voulez donner de la consistance à votre personnage, vous pouvez apporter des réponses à certaines des questions abordées ci-après. Vous n'y êtes nullement obligé, mais il serait dommage que vous négligiez de tels détails. Et si vous voulez prendre des notes, n'hésitez pas à utiliser le verso de votre fiche, afin de pouvoir mettre à profit le fruit de vos réflexions au moment qui vous paraîtra opportun en cours de partie.

### Revenus des investigateurs

Les questions matérielles peuvent très bien n'avoir qu'une faible influence sur le déroulement de vos aventures, mais si vous décidez de leur prêter attention, évitez alors de leur accorder une importance disproportionnée. Beaucoup de Gardiens ne font jamais référence à l'argent ou aux biens personnels, et la plupart des scénarios du commerce n'abordent pas non plus ces sujets. En fait, une comptabilité précise des revenus et dépenses n'aura vraiment de sens et d'intérêt que dans le cadre d'une campagne détaillée... si le Gardien le désire.

Vous trouverez dans le tableau *Créer votre investigateur*, pages 16 et 17, un système permettant de déterminer les revenus d'un personnage. Il ne s'agit toutefois que de "suggestions" qui peuvent parfaitement être modifiées par le Gardien en fonction de son style de jeu.

Les rentrées d'argent d'un investigateur peuvent vous fournir des indications sur ses compétences professionnelles et la part de satisfactions ou de frustrations que son métier lui apporte. Vous devrez parfois trouver une explication logique à certains éléments apparemment contradictoires. Ainsi, par exemple, si un vagabond gagne 105 000 $ par an, il faudra qu'il puisse expliquer d'où proviennent ses revenus s'il ne veut pas d'ennuis avec la police !

### Détails personnels

Vous n'avez pas besoin de vous creuser les méninges pour inventer un passé très original à vos personnages. Les idées les plus incongrues ont souvent une origine banale. Commencez par quelques détails simples, vous verrez que l'inspiration vous viendra tout naturellement.

Vous pouvez, par exemple, vous poser certaines questions élémentaires sur votre investigateur... Est-il amoureux ? Fiancé ? Marié ? A-t-il des enfants ? A-t-il connu des amours malheureuses, voire tragiques ?

#### Exemples de personnalités pour certaines professions (suite)

contre, il est rare qu'ils soient prospères ou même qu'ils aient jamais possédé beaucoup d'argent. Toutefois, leur expérience et leur sens de l'observation leur permettent d'adopter en toutes circonstances un comportement approprié. On rencontre, toutes proportions gardées, plus de femmes détectives privés que d'inspectrices de police.

**DILETTANTE** — Le dilettante a tellement d'argent qu'il est obligé de confier sa gestion à des spécialistes. Il est généralement bien élevé, même s'il n'a pas fait de longues études. Sa fortune lui permet toutes les excentricités et tous les écarts de langage. Comme il jouit de beaucoup de temps libre, il ne lui est pas difficile de cultiver charme et élégance ; c'est d'ailleurs dans la façon dont il occupe ce temps libre que s'exprime sa véritable personnalité. En outre, du fait même qu'il n'éprouve aucun souci matériel, il n'est pas rare qu'il développe des relations étranges avec les autres membres de sa famille. Une femme peut parfaitement choisir cette "profession".

**ECRIVAIN** — A la différence du journaliste, l'écrivain utilise le verbe pour explorer et étudier la condition humaine, en attachant une attention toute particulière aux émotions. Pour atteindre la perfection, il doit remettre cent fois son ouvrage sur le métier, et son labeur solitaire n'est pas toujours récompensé à sa juste valeur : dans les années 1990, les auteurs à succès sont relativement rares, bien que par le passé l'écriture ait parfois été un bon moyen de subsistance. Si tous les écrivains ont des méthodes de travail différentes, ils ont souvent tendance à se retirer du monde lorsqu'ils connaissent une phase d'activité créatrice intense. Ceux qui adoptent une attitude de sociable et joviale sont généralement à cours d'inspiration. Une femme peut très bien choisir le métier d'écrivain.

**GUERRIER/PECHEUR TRIBAL** — Une tribu se définit essentiellement par les liens de parenté et les coutumes qui unissent ses membres. Ce genre de communauté est en principe toujours de dimension relativement modeste. Ceux qui la composent, plutôt que de se conformer à un assortiment de lois et de droits civiques, privilégient une conception individualiste du sens de l'honneur et la soumission à des valeurs communes découlant directement de leur mode de vie. Chacun jouit d'une relative indépendance au sein du groupe. Toutefois, s'il veut être traiter comme un "homme d'honneur", chaque individu (même s'il est un chef ou un ennemi) doit d'une façon ou d'une autre être reconnu par tous. Le tribalisme a existé de tout temps et en tous lieux, ne serait-ce que sous la forme de liens familiaux étroits, et subsiste encore de nos jours. En général, hommes et femmes ont au sein de la tribu des attributions et des charges différentes.

**INSPECTEUR DE POLICE** — Si, aujourd'hui, la plupart des officiers de police judiciaire possèdent des diplômes, ont étudié les sciences criminelles et se sont présentés à divers concours administratifs, les inspecteurs de police ont de tout temps acquis l'essentiel de leur expérience "sur le tas", en gravissant un à un les échelons de la hiérarchie. L'existence routinière et disciplinée du policier est à la fois un facteur d'auto-identification et une source de frustration, car un inspecteur est souvent tenté de recourir à des moyens illégaux pour arrêter des coupables. Il peut arriver qu'il dirige une équipe chargée d'une enquête particulièrement importante, mais il est rare qu'il ait la chance de pouvoir se consacrer entièrement à une seule affaire. En fait, aux Etats-Unis, un inspecteur doit souvent s'occuper de dizaines — voire de centaines — de dossiers en même temps. Sa tâche essentielle consiste à amasser suffisamment de preuves pour pouvoir procéder à une arrestation, qui ensuite donnera lieu à des poursuites judiciaires. Pour démêler le vrai du faux, un inspecteur ne peut s'en remettre à ses talents de psychologue, il doit se livrer à des déductions et à des reconstitutions. Les fonctions d'enquêteur et de procureur sont nettement différenciées dans tous les pays, de telle sorte que les charges retenues contre un suspect puissent être appréciées avec objectivité avant l'ouverture d'un procès. Il existe aujourd'hui quelques "inspectrices", mais dans le passé, cette profession était presque exclusivement réservée aux hommes.

**JOURNALISTE** — Un journaliste a pour mission de rapporter et de commenter l'actualité, et il écrit généralement plus en une seule journée qu'un écrivain en une semaine. Il peut travailler aussi bien pour un quotidien ou un magazine que pour une radio ou une chaîne de télévision. Les bons journalistes réussissent toujours à se préserver de l'influence néfaste des milieux corrompus et égoïstes sur lesquels ils enquêtent. Les mauvais, quant à eux, succombent à cette influence et perdent rapidement toute sensibilité, pour finir par ne plus croire qu'au pouvoir de leurs propres écrits. Cette profession était presque exclusivement masculine dans les années 1890 et 1920, mais elle est aujourd'hui largement ouverte aux femmes.

**MEDECIN** — Il peut s'agir d'un généraliste, d'un chirurgien ou d'un spécialiste quelconque, voire d'un psychiatre (particulièrement dans les années 1890 et 1920) ou d'un chercheur indépendant.

REGLES

Dans quelles écoles a-t-il étudié ? S'est-il fait des amis dans ces établissements ?

A-t-il, à un moment de sa vie, fait partie de l'armée ? Quand ? Où ? Dans quelles circonstances ? Qui étaient ses compagnons d'armes ? A-t-il reçu des décorations ou des citations ?

A-t-il une famille ? De quelle origine est-elle ? Qui sont ses parents ? Sont-ils encore vivants ?

Demandez-vous aussi à quoi ressemble votre personnage. Si vous prenez le temps de compulser sa fiche, vous trouverez toutes sortes d'indices intéressants. Etudiez ses caractéristiques et compétences, en quête de détails susceptibles de vous donner des idées. Est-il calme, turbulent, vicieux, vieux jeu, respectable, brillant, désordonné, mystique, charitable, pingre, petit, grand, pâle, beau, laid, sans grâce, mal fagoté, élégant, pointilleux, frénétique, chevaleresque, nerveux, intellectuel, bien bâti, maigrichon, vigoureux, effacé, courtois, impulsif, irritable, stupide, chauve, barbu, maigre, handicapé, poilu, glabre, etc ? Notez toutes vos idées au dos de la fiche au fur et à mesure qu'elles vous viendront à l'esprit.

## Destin ultime

Avec un peu de chance votre investigateur pourra au fil des parties acquérir de l'importance et devenir un écrivain célèbre ou un occultiste de renom, à moins qu'il ne reste un modeste détective privé comme il y en a tant. Il pourra aussi être une sorte de "spécialiste", auquel tout le monde fera appel lorsqu'un problème relèvera de sa compétence.

Les joueurs seront très souvent amenés à contrecarrer les projets maléfiques des Grands Anciens. Il dépendra alors uniquement d'eux que leurs personnages connaissent une vie longue et prospère... ou une existence aussi éphémère et poétique que celle d'une étoile filante.

Les investigateurs trop téméraires auront toutes les chances de perdre la vie ou la raison. Dans L'Appel de Cthulhu, les choses se passent comme dans la réalité, à la seule différence près que si un investigateur fait de son mieux pour combattre le Mal, il aura toujours droit à un minimum de respect.

En plus de ses ambitions personnelles, un médecin poursuit généralement trois objectifs directement liés à sa profession : soigner ses patients, acquérir fortune et prestige, promouvoir une conception plus rationnelle et plus sage de la société. Souvent épris d'indépendance, il a parfois tendance à ne voir dans sa famille qu'un simple gage de sa respectabilité. Sa réussite professionnelle dépend autant de son dévouement, que du temps qu'il est prêt à consacrer à son travail. Ce métier n'est pas réservé aux hommes. Dans les années 1990, les médecins de sexe féminin sont même monnaie courante.

**MISSIONNAIRE —** Il s'estime investi de la mission de répandre la bonne parole. Quand il n'est pas un simple illuminé indépendant n'obéissant qu'à ses propres visions, il œuvre généralement au sein d'une organisation religieuse où il a dû faire preuve d'aptitudes particulières pour la tâche qui lui a été confiée. Un missionnaire "éclairé" est en principe capable de voir ce qu'il y a de simplement humain chez ses convertis ; il sait par conséquent faire la part des choses entre la notion d'âme spirituelle et des questions aussi triviales que les coutumes vestimentaires, comportementales ou alimentaires. La frontière qui sépare la morale de la religion n'est toutefois jamais très claire. Cette profession exige du sang froid et un certain sens de l'humour. Pour réussir dans sa tâche, un missionnaire ne doit pas se contenter d'exalter son dieu, il faut aussi qu'il se livre régulièrement à des autocritiques. Des prosélytes catholiques, musulmans ou appartenant à diverses sectes ont existé à toutes les époques. Dans les années 1990, on rencontre également des prêtres bouddhistes et hindouistes. Les missionnaires peuvent être des deux sexes.

**PARAPSYCHOLOGUE —** Aucune université prestigieuse ne délivre de diplômes en parapsychologie. Dans ce domaine, tout est affaire de réputation personnelle. Et si les parapsychologues les plus respectables ont généralement suivi des études dans des matières "annexes" — telles que la physique, la psychologie ou la médecine —, ceux qui s'engagent dans cette voie éprouvent avant tout une attirance inhabituelle pour l'Invisible et les puissances mystiques. Leur volonté d'étudier ces choses sous un angle scientifique les contraint d'ailleurs à de constantes remises en question, car il leur est souvent bien difficile de concilier les aspects contradictoires de leur passion. En effet, s'ils négligent l'observation, l'expérimentation et la recherche de preuves tangibles, ils se comportent alors plus comme des occultistes que comme de véritables scientifiques.

**PROFESSEUR —** Ce personnage possède généralement un doctorat, qui lui confère le droit de briguer une chaire dans pratiquement n'importe quelle université. Qualifié aussi bien pour enseigner que pour mener des recherches de haut niveau, il jouit souvent d'une certaine réputation académique auprès de ses confrères. Bien évidemment, rien n'interdit qu'il soit absolument incompétent en dehors de sa spécialité ; les investigateurs de ce type sont d'ailleurs souvent très amusants à jouer. A moins de disposer de moyens de subsistance personnels, ou d'avoir demandé un congé à son université, un professeur est en principe condamné à une existence relativement sédentaire par ses obligations professionnelles. Ils ne peuvent pas tous avoir — à l'instar d'Indiana Jones — un supérieur compréhensif qui leur accorde régulièrement la possibilité de s'absenter pour de longues périodes... Les femmes ont toujours été minoritaires dans les milieux enseignants universitaires. Aujourd'hui encore, certains domaines — comme l'ingénierie, par exemple — sont presque exclusivement réservés aux hommes.

**REVOLUTIONNAIRE —** Méprisant les attraits d'une vie facile, les révolutionnaires ont décidé de se battre pour améliorer la condition humaine. Qu'ils soient ou non partisans de la lutte armée, ils font invariablement preuve d'une volonté inflexible. Tous rêvent d'abolir les distinctions et les frontières afin que les hommes puissent vivre comme des frères. En attendant l'accomplissement de leurs idéaux, ils partagent les conditions d'existence précaires des pauvres et des opprimés. Comme les concepts de nationalisme, de justice sociale et de religion sont souvent intimement liés, ils ont généralement beaucoup plus de sympathisants que leurs actions d'éclat sporadiques ne pourraient le laisser présager. Et si la jeunesse est un élément commun à beaucoup d'entre eux, il existe des révolutionnaires de tout âge, car certains combats exigent qu'on leur consacre toute une vie. Maigres, maniaques, nerveux et déterminés, les révolutionnaires des deux sexes se ressemblent par bien des aspects.

**VAGABOND (HOBO) —** A la différence des clochards frappés, par la pauvreté, les hoboes ("routards américains", NdT) ont généralement choisi leur existence vagabonde pour des raisons philosophiques, sociales, économiques, voire sexuelles. Et si un hobo peut très bien occuper un emploi sédentaire pendant plusieurs mois, il finit toujours par reprendre sa vie d'errance et de solitude, le confort et l'intimité ne faisant pas partie de ses préoccupations essentielles. Ce mode de vie n'est d'ailleurs pas typiquement américain, car on peut l'adoprter partout où les voyages n'impliquent pas des dangers trop importants. Quoi qu'il en soit, l'insécurité et la précarité qui caractérisent cette "profession" semblent la destiner avant tout à des hommes.

# Création d'Harvey Walters, un

Voici le récit circonstancié de la naissance d'Harvey Walters, un célèbre journaliste new-yorkais passionné par le mysticisme et l'étrange. Son joueur commence par se munir d'une fiche d'investigateur vierge, d'un crayon et de trois dés à six faces, avant d'ouvrir le livre de règles à la page du tableau *Créer votre investigateur*.

## Caractéristiques

**FOR (Force) :** le joueur lance 3D6 et obtient un score de 4... ce qui est pratiquement le pire résultat possible. Le nouveau personnage sera par conséquent exceptionnellement chétif, mais cela n'inquiète pas outre mesure son joueur. L'Appel de Cthulhu n'est en effet pas un jeu comme les autres et il n'est pas nécessaire d'être musclé pour faire un bon investigateur.

**DEX (Dextérité) :** un jet de 3D6 donne un total de 12, ce qui est très légèrement au-dessus de la moyenne. Ce personnage aura donc au départ 24% en Esquive. Comme sa Dextérité est nettement supérieure à sa Force, il pourra éventuellement être tenté par des compétences reflètant cet état de choses, à moins qu'il ne se contente d'être un bon danseur.

**INT (Intelligence) :** un jet de 2D6+6 donne 17, un excellent résultat ! Voici un investigateur sur lequel il faudra compter. Son joueur ne peut retenir un petit sourire de contentement avant de tirer la caractéristique suivante.

**CON (Constitution) :** un total de 14 avec 3D6. Encore un joli score ! Cet investigateur compensera sa faible Force par une bonne endurance.

**APP (Apparence) :** un nouveau jet de 3D6 donne un résultat de 17. Formidable ! Même s'il a des défauts, ce personnage sera au moins quelqu'un de remarquable.

**POU (Pouvoir) :** le joueur obtient 9 avec 3D6. Ce n'est pas avec un tel score en Pouvoir que l'on peut espérer maîtriser parfaitement les arts magiques. Pas plus qu'on ne doit compter sur sa bonne étoile pour se sortir de n'importe quel mauvais pas avec seulement 45% en Chance.

**TAI (Taille) :** un jet de 2D6+6 donne 16. Les dés se sont à peine immobilisés que le joueur sait déjà que son personnage sera de sexe masculin. Avec 16 en Taille, il doit en imposer physiquement, même s'il n'est pas très costaud. Peut-être souffre-t-il d'obésité, à moins qu'il ait gardé quelques séquelles d'une ancienne blessure. Le jeu de rôle commence par la justification des chiffres obtenus grâce aux dés. On peut en effet déduire des caractéristiques d'un investigateur diverses indications concernant sa personnalité. Quel prénom donner à celui-ci ?... Pourquoi pas Harvey ? Le joueur a déjà eu un personnage qui portait ce nom, mais rien ne l'empêche de le choisir à nouveau. A partir de maintenant, le nouvel investigateur s'appellera Harvey.

**SAN (Santé Mentale) :** en multipliant par 5 le POU d'Harvey, on obtient 45. Ce n'est pas vraiment une valeur très faible, mais elle se situe néanmoins en dessous de la moyenne. Cela peut indiquer que l'investigateur est un peu nerveux de nature ou qu'il a connu par le passé une épreuve qui a ébranlé son équilibre mental.

**EDU (Education) :** un jet de 3D6+3 donne un résultat de 16. Un bon score. Suffisamment élevé, en tout cas, pour qu'Harvey soit titulaire d'un diplôme universitaire. Son joueur décrète qu'il possède une maîtrise, un titre qui ne correspond pas exactement à une EDU de 16, mais cela ne devrait normalement pas avoir d'incidence particulière sur le jeu. Harvey parle l'anglais à 80%. Comme son joueur souhaite qu'il soit assez jeune, il décide qu'il aura seulement 22 ans (ce qui correspond à son EDU + 6 années).

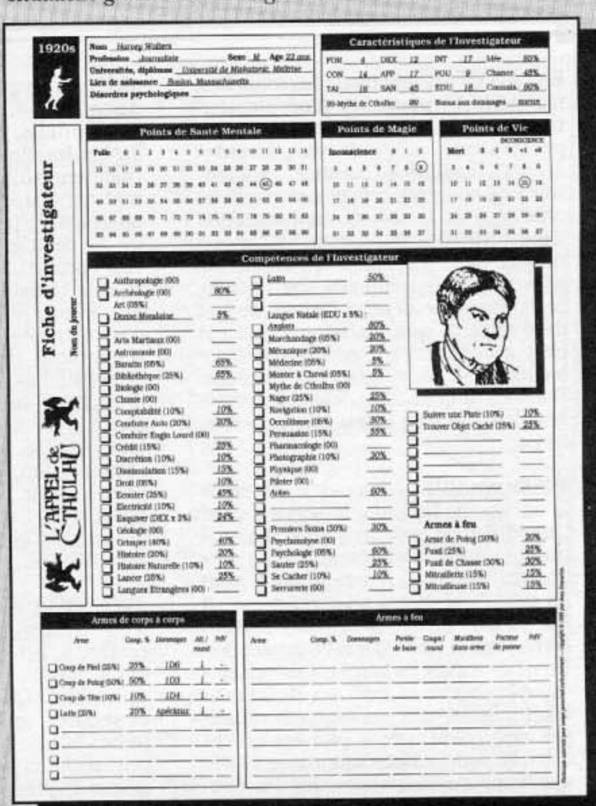
**Jet d'Idée :** comme Harvey a une INT de 17, son Jet d'Idée est de 85% (5 x INT). Il est donc assez futé et ne devrait pas avoir de difficultés à élaborer des plans astucieux en cours d'aventure.

**Jet de Chance :** son POU de 9 confère à Harvey 45% en Chance (5 x POU). On ne peut pas vraiment dire qu'il soit très chanceux, aussi vaudra-t-il mieux qu'il compte avant tout sur ses idées et ses connaissances.

**Jet de Connaissance :** avoir 16 en EDU permet à Harvey de posséder 80% en Connaissance (EDU x 5). Il a bien travaillé à l'école, il a ainsi appris beaucoup de choses et cela pourra lui être utile.

**Bonus aux Dommages :** la somme de la FOR et de la TAI d'Harvey est égale à 20 (4+16). En consultant la Table des Bonus aux Dommages du chapitre *A propos des investigateurs*, on constate que ce chiffre correspond à un bonus de zéro.

**Points de Vie :** la somme de la CON et de la TAI d'Harvey est égale à 30 (14+16). En divisant ce chiffre par 2, on obtient 15 Points de Vie. C'est largement suffisant pour vivre... mais cet investigateur n'aura pas intérêt à se battre trop souvent. De toute manière, il n'aura certainement aucun mal à se sortir des pires situations grâce à son intelligence et son charme.



1920s — Fiche d'investigateur — L'Appel de Cthulhu

Nom du joueur

Nom : Harvey Walters
Profession : Journaliste — Sexe : M — Age : 22 ans
Université, diplômes : Université de Miskatonic, Maîtrise
Lieu de naissance : Boston, Massachusetts
Désordres psychologiques :

**Caractéristiques de l'Investigateur**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR | 4 | DEX | 12 | INT | 17 | Idée | 85% |
| CON | 14 | APP | 17 | POU | 9 | Chance | 45% |
| TAI | 16 | SAN | 45 | EDU | 16 | Connais. | 80% |

99-Mythe de Cthulhu : 99 — Bonus aux dommages : [illegible]

**Points de Santé Mentale** — Folie (45 entouré)

**Points de Magie** — Inconscience (9 entouré)

**Points de Vie** — Mort — Inconscience (15 entouré)

**Compétences de l'Investigateur**

| Compétence | % | Compétence | % | Compétence | % |
|---|---|---|---|---|---|
| Anthropologie (00) | | Latin | 50% | Suivre une Piste (10%) | 10% |
| Archéologie (00) | 80% | | | Trouver Objet Caché (25%) | 25% |
| Art (05%) : | | | | | |
| Danse Mondaine | 5% | Langue Natale (EDU x 5%) : | | | |
| | | Anglais | 80% | | |
| Arts Martiaux (00) | | Marchandage (05%) | 20% | | |
| Astronomie (00) | | Mécanique (20%) | 20% | | |
| Baratin (05%) | 65% | Médecine (05%) | 5% | | |
| Bibliothèque (25%) | 65% | Monter à Cheval (05%) | 5% | | |
| Biologie (00) | | Mythe de Cthulhu (00) | | | |
| Chimie (00) | | Nager (25%) | 25% | | |
| Comptabilité (10%) | 10% | Navigation (10%) | 10% | | |
| Conduire Auto (20%) | 20% | Occultisme (05%) | 30% | | |
| Conduire Engin Lourd (00) | | Persuasion (15%) | 55% | | |
| Crédit (15%) | 25% | Pharmacologie (00) | | | |
| Discrétion (10%) | 10% | Photographie (10%) | 30% | | |
| Dissimulation (15%) | 15% | Physique (00) | | | |
| Droit (05%) | 10% | Piloter (00) : | | | |
| Ecouter (25%) | 45% | Avion | 60% | | |
| Electricité (10%) | 10% | | | | |
| Esquiver (DEX x 2%) | 24% | | | Armes à feu | |
| Géologie (00) | | Premiers Soins (30%) | 30% | Arme de Poing (20%) | 20% |
| Grimper (40%) | 40% | Psychanalyse (00) | | Fusil (25%) | 25% |
| Histoire (20%) | 20% | Psychologie (05%) | 60% | Fusil de Chasse (30%) | 30% |
| Histoire Naturelle (10%) | 10% | Sauter (25%) | 25% | Mitraillette (15%) | 15% |
| Lancer (25%) | 25% | Se Cacher (10%) | 10% | Mitrailleuse (15%) | 15% |
| Langues Etrangères (00) : | | Serrurerie (00) | | | |

**Armes de corps à corps**

| Arme | Comp. % | Dommages | Att./round | PdV |
|---|---|---|---|---|
| Coup de Pied (25%) | 25% | 1D6 | 1 | - |
| Coup de Poing (50%) | 50% | 1D3 | 1 | - |
| Coup de Tête (10%) | 10% | 1D4 | 1 | - |
| Lutte (25%) | 25% | spécial | 1 | - |

**Armes à feu**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée de base | Coups/round | Munitions dans arme | Facteur de panne | PdV |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Points de Magie :** leur nombre étant égal au POU, Harvey en possède 9. Soudain, le joueur a l'idée d'un nom de famille pour son personnage : Walters. C'est un nom américain, qui sonne bien et qui le fait penser à un vieux film avec Danny Kaye... un acteur qui a souvent joué les maladroits.

## Revenus

Comme Harvey est censé vivre dans les années 20, son joueur lance un dé et consulte la rubrique appropriée de la Table des Revenus des Investigateurs. Il obtient un score de 2 : son personnage aura donc 5 500 $ en poche et disposera d'une somme équivalente sur son compte en banque. Le Gardien décrète, non sans un zeste de cruauté, qu'Harvey devra attendre la mort de ses parents avant de pouvoir toucher au reste de son patrimoine. Bref, même si ses économies peuvent lui permettre de vivre correctement pendant

REGLES

# investigateur des années 20

quelque temps, cet investigateur a tout intérêt à éplucher les petites annonces afin de trouver un emploi...

## Choix des compétences

Le joueur décide qu'Harvey Walters sera journaliste et travaillera pour le magazine *Enigma*, qui s'intéresse aux mystères de l'occultisme.

La multiplication par 20 des 16 points d'EDU d'Harvey donne un capital de 320 points, à répartir exclusivement entre les différentes compétences rattachées à la profession de Journaliste. Comme il ne peut y avoir plus de huit compétences "professionnelles", il serait envisageable de leur attribuer à chacune 40 points. Mais le joueur d'Harvey n'a pas envie d'agir ainsi.

Son personnage possédant déjà 80% (EDU x 5) dans sa Langue Natale (l'anglais), il estime inutile d'augmenter cette compétence. Il préfère lui faire connaître le Latin, dont la chance de base est de 0%. En attribuant 50 points de son capital initial de 320 à cette compétence, il la fait passer à 50%. Harvey saura donc

**Informations personnelles**

Nom de l'investigateur *Harvey Walters*
Lieu de résidence *Boston, Massachusetts*
Description *légèrement obèse, avec une peau pâle, un air intelligent et une personnalité brillante.*
Famille et amis *Père : Quentin Walters Jr.*
*Mère : Rebecca Walters (décédée)*
*Frère aîné : Quentin Walters III*
Crises de folie
Blessures
Cicatrices et balafres

**Histoire de l'investigateur**

*15 mars 1902 : naissance à Boston, Massachusetts*
*1er juin 1916 : Harvey voit le fantôme de sa mère*
*1919-1924 : études à l'Univ. de Miskatonic*
*Août 1924 : Harvey est engagé par le magazine Enigma*

**Revenus et économies**

Revenus *5 500 $* Argent en poche *6 500 $*
Economies *5 500 $ plus héritage*
Biens personnels
Richesse réelle

**Matériel d'aventure et autres possessions**

*Appareil photo*
*Equipement de laboratoire photographique*
*Matériel d'archéologie*
*Equipement de camping*
*Bibliothèque d'occultisme*

**Grimoires du Mythe lus**

**Entités rencontrées**

*Fantôme de sa mère*

**Objets magiques : sortilèges connus**

Objets
Sortilèges

déchiffrer honorablement cette langue morte, chose particulièrement utile quand on effectue des recherches sur le Mythe de Cthulhu. Il ne reste maintenant plus que 270 points à répartir.

Le joueur ajoute 60 point au pourcentage en Baratin d'Harvey — qui passe à 65% — et augmente sa Persuasion de 50 points — ce qui donne un total de 55%. Comme il pense qu'un investigateur doit pouvoir se faire rapidement une bonne idée des personnes qu'il rencontre, il monte également la compétence Psychologie à 60% en lui attribuant 55 points. En tant que reporter spécialisé dans les enquêtes, Harvey aura ainsi de meilleures chances d'obtenir des réponses honnêtes aux questions qu'il posera. Sa Persuasion lui permettra même de se faire des alliés en modifiant les convictions de ses interlocuteurs. Quoi qu'il en soit, il reste encore 105 points à distribuer.

Un bon reporter doit toujours être capable d'apporter des preuves de ce qu'il avance. Or, dans les années 20, "voir, c'est croire", aussi le joueur alloue 20 points à la compétence Photographie d'Harvey, qui passe ainsi à 30%.

Il décide ensuite d'allouer les 85 points restants aux deux compétences "au choix" auxquelles peuvent prétendre les journalistes. Il choisit d'attribuer 80 points à Archéologie — afin qu'Harvey ait 80% dans cette compétence — et 5 points à Droit — qui passe ainsi à 10%.

Tous les points dus à sa profession de Journaliste ayant été distribués, Harvey dispose de bonnes compétences de communication — ce qui est toujours utile pour un reporter — et il est aussi un véritable expert en Archéologie, une science qui entretient des rapports étroits avec le Mythe de Cthulhu.

Comme Harvey a une INT de 17, il a droit à un capital de 170 points "d'intérêts personnels" qui peuvent être répartis librement. Son joueur dépense 60 points afin que l'investigateur possède 60% en Piloter un Avion ("Ca peut être amusant !") et, ayant déjà joué à L'Appel de Cthulhu, ajoute 40 points à sa compétence en Bibliothèque, dont le pourcentage passe à 65%. Les 70 points restants sont ensuite distribués aussi intelligemment que possible entre diverses compétences importantes : 20 points en Ecouter (20 + 25 = 45%), 25 points en Occultisme (25 + 5 = 30% ; un score trop faible dans ce domaine pourrait handicaper Harvey professionnellement), 15 points en Marchandage (15 + 5 = 20%) et 10 en Crédit (10 + 15 = 25% ; cette compétence ne doit pas être négligée lorsqu'un investigateur est censé avoir de fréquents rapports humains dans le cadre de son travail).

Le joueur aurait pu augmenter certaines compétences en armes, mais il ne l'a pas fait car il considère qu'Harvey est un intellectuel qui n'est pas du genre à se promener avec un revolver sur lui. La seule chose qui puisse éventuellement être critiquée, c'est sa décision de privilégier Archéologie au lieu de Crédit, qui aurait pu lui permettre d'avoir ses entrées chez les nantis de ce monde. Ce choix a manifestement été dictée par des considérations strictement relatives à l'univers du jeu.

A l'instar de n'importe quel humain, Harvey pourra utiliser d'autres compétences que celles qui ont été augmentées. Leurs pourcentages de base sont indiqués sur la fiche d'investigateur et dans la Table des Armes.

Par ailleurs, son joueur note dans la section "Art" de sa fiche qu'il possède 5% en Danse de Salon. Cela ne correspond pas vraiment au "bon danseur" qu'il devrait être du fait de sa DEX, mais bon...

Bien qu'à ce stade il puisse déjà entamer sa première partie, le joueur continue à avoir des idées concernant son investigateur. Ainsi, par exemple, il ne tient pas à ce qu'il soit trop âgé. En effet, il le voit plutôt comme un jeune homme, dont les traits remarquables s'estomperont avec le temps.

Pour finir, il faut maintenant décider à quoi va ressembler Harvey. Comme il est pleinement satisfait par la manière dont les caractéristiques et les compétences se combinent, le joueur n'a aucune difficulté à se faire une idée précise de son apparence, à tel point qu'il demande à un ami doué pour le dessin de lui faire un portrait qui ornera le recto de sa fiche. C'est assez exceptionnel, car d'ordinaire, il se contente de photocopier une photo d'une star du cinéma des années 30 afin que les autres joueurs sachent tout de suite à qui ils ont affaire.

## Précisions diverses

Le joueur décide qu'Harvey Walters a passé plusieurs années à l'Université de Miskatonic et qu'il en est sorti avec une Maîtrise en Journalisme. Il pense aussi que c'est un individu courageux doté d'une personnalité attachante, quoique relativement fragile sur les plans physique et émotionnel. En revanche, il ne sait pas encore comment interpréter son faible score en FOR. Pour l'heure, il se contentera de considérer que c'est un personnage lymphatique, qui préfère toujours laisser les corvées fatigantes — telles que soulever une caisse ou changer une roue de voiture — à ses compagnons.

Le joueur décrète encore que le grand-père d'Harvey s'est enrichi pendant la Guerre de Sécession, mais que l'essentiel de cette fortune a été dilapidé par son père et son frère aîné, que ce soit aux tables des casinos ou pour des projets mystérieux sur lesquels ils n'ont jamais voulu faire la lumière.

Voilà, c'est tout pour l'instant. Le comportement d'Harvey au cours de ses aventures à venir permettront d'en apprendre plus sur sa personnalité, une découverte progressive qui sera certainement des plus amusantes.



# Système de Jeu et Compétences

*Déplacements ; temps de jeu ; jets de pourcentage ; blessures et guérison ; combat ; utilisation et amélioration des compétences ; points de règles pour le Gardien ; définitions des compétences.*



Les règles revêtent une importance capitale dans les jeux de simulation. C'est en effet grâce à elles que les joueurs et leurs adversaires peuvent être traités équitablement et ont les mêmes chances hypothétiques de réussir ce qu'ils entreprennent. Dans L'Appel de Cthulhu, le Gardien est chargé de jouer tous les personnages auxquels sont confrontés les joueurs, et il lui incombe également de simuler les phénomènes naturels. Il n'est toutefois pas l'ennemi des joueurs, car le plaisir qu'il peut retirer d'une partie dépend avant tout de la manière dont ils interprètent leurs investigateurs.

Les règles définissent le cadre du jeu et sont essentiellement consacrées aux types de personnages et d'actions qui lui confèrent son originalité. Les nouveaux joueurs prennent souvent très vite conscience de cet état de fait, et cela se traduit généralement par des questions du type "Comment dois-je me comporter ?" qui résument parfaitement l'esprit de ce qu'est fondamentalement un jeu de rôle. Les règles ont toutefois leurs propres limites, car il est impossible d'envisager toutes les situations qui peuvent se présenter. Aussi, quand deux règles entreront en contradiction, vous devrez vous en remettre à votre bon sens.

## Déplacements

Les facteurs de déplacement varient en fonction des races. Ceux des monstres sont indiqués dans la section consacrée à leurs caractéristiques (voir le chapitre "Créatures du Mythe", page 86), à côté du mot *Déplacement*. Les humains, quant à eux, peuvent progresser de huit "unités" par round de combat, ceci étant la valeur maximale pour des déplacements normaux.

Ces facteurs représentent en effet une aptitude moyenne à se déplacer, et il ne s'agit en aucun cas d'estimations applicables à des sprints ou à des courses de marathon. Comme tous les humains sont supposés avoir les mêmes limites dans ce domaine, il n'existe pas de ligne "Déplacement" sur les fiches d'investigateur, d'autant plus que la vitesse et les distances parcourues jouent rarement un rôle important dans le jeu. En fonction des situations, le Gardien sera ainsi libre de décider que chaque "unité" représente un ou plusieurs mètres. Toutefois, si jamais de telles considérations venaient à revêtir un intérêt particulier dans une aventure donnée, rien ne lui interdirait d'imaginer un système de mesures approprié... ou de se borner à des phrases générales du genre : "Vous pouvez vous rendre à cet endroit en un seul round".

Les animaux, créatures surnaturelles et véhicules sont souvent plus rapides — ou plus lents — que les humains. Les facteurs de déplacement sont en effet tous exprimés à la même échelle. Il est donc possible de simuler simplement, et avec une relative précision, des courses-poursuites. Il suffit pour cela de soustraire le facteur le plus faible du plus élevé, pour savoir qui peut rattraper ou distancer l'autre. Ainsi, par exemple, un tigre (Déplacement 10) pourra se rapprocher de deux unités par round d'un homme à pied... ou accroître dans les mêmes proportions la distance qui le sépare des chasseurs lancés sur sa piste.

Il n'est pas indispensable d'employer des pions ou des figurines pour simuler les déplacements. Les descriptions et les décisions du Gardien devraient suffire à régler tous les problèmes. Et s'il est important de savoir où chacun se trouve, on peut toujours recourir à des jets de Chance — ou à tout autre méthode semi-aléatoire — pour déterminer quels investigateurs sont plus près que d'autres d'un endroit précis.

### Utiliser les déplacements

Quand les facteurs de mouvement ne sont pas les mêmes, leur différence permet d'apprécier comment évolue à chaque round la distance qui sépare un poursuivant de sa proie.

Si la poursuite dure longtemps, le Gardien peut éventuellement demander au "poursuivant" et au "poursuivi" d'effectuer des jets de CON afin de savoir lequel ressentira le premier les effets de l'épuisement.

Lorsqu'une course-poursuite oppose deux membres de la même race, procédez à des jets sur la Table de Résistance de CON contre CON, DEX contre DEX, Nager contre Nager (etc.) en fonction des indications données par le Gardien.

Notez qu'un investigateur blessé ou handicapé pourra très bien se voir attribuer un facteur de déplacement plus faible que la normale.

## Temps de jeu

Les combats et les rencontres pouvant entraîner un affrontement sont toujours décomposés en *rounds de combat* (voir à ce sujet la section consacrée au Combat, page 33).

Mais il arrive aussi qu'une règle fasse référence à une durée plus longue. Ainsi, par exemple, trouver des informations dans une bibliothèque prend généralement un "jour de jeu". De même, une guérison naturelle est un processus qui nécessite une ou plusieurs "semaines de jeu", alors que les Points de Magie se régénèrent en "24 heures de jeu".

Le "temps de jeu" est une abstraction qui n'a rien à voir avec le temps réel et il s'écoule à la vitesse choisie par le Gardien. Ce dernier peut en effet étirer ou contracter le temps, aussi bien que l'espace, afin de maintenir l'intérêt de ses narrations. C'est là un de ses droits les plus stricts en tant que conteur. Ainsi, quand il ne se passe rien de remarquable, il peut se contenter de déclarer "plusieurs jours plus tard", sans apporter d'autre précision. S'il le veut, il peut faire s'écouler des années en un clin d'œil.

Les joueurs ont rarement l'opportunité d'employer plusieurs fois une même compétence dans une fraction donnée de temps de jeu. Cette fraction variera en fonction de la compétence concernée et des circonstances. Ainsi, galoper sur un cheval emballé pourra

nécessiter plusieurs jets en Monter à Cheval pour moins d'une minute de temps de jeu. A l'inverse, comprendre la teneur exacte du volumineux et très abscons *Codex Vobiscum*, demandera peut-être seulement un jet de Latin toutes les quelques semaines.

### Temps et compétences

L'utilisation d'une compétence peut également prendre un certain temps. Et si l'application des compétences de combat ne nécessite qu'un seul round, se servir de celles qui correspondent à des procédures complexes peut exiger plusieurs heures — voire plusieurs jours — de temps de jeu.

La fréquence à laquelle un jet de compétence pourra être répété dépendra du temps que le Gardien estimera adéquat pour remplir la tâche considérée. Ainsi, par exemple, un jet de Bibliothèque nécessite en principe un minimum de quatre heures de recherches assidues, alors que le déblocage d'une serrure grippée avec un jet de Mécanique ne prend que 15 minutes. Dans des circonstances ordinaires (quand vous ne sentirez pas le souffle d'un monstre sur votre nuque), vous pourrez donc répéter plusieurs fois par jour une tâche simple faisant appel à votre compétence en Mécanique.

# Actions

Si certaines actions sont toujours réussies, d'autres — comme les attaques — nécessitent généralement des jets de D100 (les autres dés servant surtout pour la détermination des caractéristiques et des dommages). Ce type de tirage, appelé *jet de pourcentage*, a une importance fondamentale dans L'Appel de Cthulhu.

### Actions automatiques

Les actions physiques et intellectuelles banales exécutées dans des circonstances routinières sont toujours réussies. Il est ainsi superflu d'effectuer des jets de dés pour marcher, courir, parler, voir, entendre, et chaque fois qu'on utilise de façon ordinaire une compétence quelconque. Mais, comme toute chose, la routine n'a qu'un temps...

### Circonstances extraordinaires

Il est indispensable de lancer les dés chaque fois que l'on tente d'accomplir une action ordinaire ou d'employer une compétence dans des situations périlleuses, stressantes ou exigeant une concentration intense.

En règle générale, des compétences telles que Piloter un Avion, Grimper ou Fusil de Chasse — ainsi que toutes celles dont l'utilisation peut entraîner des conséquences dramatiques ou dangereuses — impliquent des jets de dés à intervalles plus ou moins réguliers.

C'est au Gardien de déterminer la nature exacte de ces tirages et le moment précis auquel ils doivent être accomplis. Il pourra aussi bien s'agir de jets de compétence, que de jets de caractéristique (éventuellement modifiés en fonction des circonstances) ou de jets sur la Table de Résistance.

## Jets de pourcentage

Pour savoir si un investigateur réussit un jet de compétence ou de caractéristique, son joueur doit en principe lancer 1 D100. Le Gardien, quant à lui, se charge des jets des personnages-non-joueurs (PNJ). Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au pourcentage considéré, l'action entreprise aboutit. Dans le cas contraire, elle échoue. Le Gardien décrète alors généralement qu'un certain laps de temps — variable en fonction des circonstances — doit s'écouler avant qu'une seconde tentative puisse être effectuée. *Alors qu'il survole les Montagnes Rocheuses, l'avion d'Harvey est soudain pris dans de violentes turbulences. Rivé à ses commandes, l'investigateur tente de reprendre le contrôle de son appareil afin de ne pas s'écraser. Comme sa compétence en Piloter un Avion est de 60%, son joueur doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 60.*

## Jets sur la Table de Résistance

On recourt à la Table de Résistance chaque fois qu'il est nécessaire de confronter deux caractéristiques. Pour ce faire, cherchez dans cette table la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique "active", avant de repérer la ligne assignée à la valeur de la caractéristique "passive". A l'intersection de cette colonne et de cette ligne, vous trouverez le nombre maximum qu'on peut obtenir avec 1 D100 pour que l'action entreprise avec la caractéristique active soit réussie.

Il est tout à fait possible d'opposer de cette manière des caractéristiques de natures différentes. Ainsi, par exemple, lorsqu'un investigateur tentera de sortir à la force du poignet un ami qui est tombé dans un trou, il sera approprié de confronter sa FOR à la TAI de l'ami en question. *Pour obtenir des preuves supplémentaires concernant un suspect, Harvey Walters a besoin de forcer une porte qui est coincée avec une FOR de 6... alors que la sienne n'est que de 4. Sur la Table de Résistance, la valeur indiquée à l'intersection de la colonne 4 et de la ligne 6 est "40". Pour qu'Harvey réussisse à débloquer la porte, son joueur devra donc réussir un jet d'1 D100 inférieur ou égal à 40.*

### A Propos de la Table de Résistance

La formule employée pour déterminer les chances de succès sur la Table de Résistance est la suivante :

**Chance de Base = 50%**
**plus Caractéristique Active multipliée par 5**
**moins Caractéristique Passive multipliée par 5**

Bien que l'abscisse et l'ordonnée de la Table de Résistance présentée dans ces pages ne s'étendent pas au-delà de 31, il est parfaitement possible d'utiliser cette formule pour confronter des valeurs chiffrées plus importantes.

Pour simplifier les choses, quand vous opposerez des nombres supérieurs à 31, soustrayez la caractéristique passive de la caractéristique active, puis multipliez le résultat ainsi obtenu par 5. Ajoutez ensuite le produit de cette opération (attention : il pourra très bien être négatif !) à 50, afin de déterminer le pourcentage de réussite de l'action considérée.

### Les récompenses de l'expérience

L'un des plus grands plaisirs que l'on peut tirer de la pratique assidue d'un jeu de rôle est de participer à l'évolution d'un personnage, depuis ses modestes débuts jusqu'à sa grandeur finale. La façon dont les pourcentages des compétences s'accroissent est à ce propos particulièrement remarquable, car elle est directement liée à l'utilisation des compétences en question. En effet, plus on emploie un talent, plus celui-ci a de chances d'augmenter. Les joueurs peuvent ainsi savourer les progrès accomplis par leurs investigateurs, au fur et à mesure que ceux-ci résolvent des énigmes ou surmontent des épreuves périlleuses.

### Jets d'expérience

Lorsqu'un investigateur emploie avec succès l'une de ses compétences en cours de partie, son joueur doit le noter sur sa fiche en cochant avec un crayon de papier la case située à côté du nom de la compétence concernée. Cela signifie qu'il pourra tenter de tirer profit de son expérience en fin de séance.

Peu importe combien de fois un personnage utilisera une compétence avec succès au cours d'une aventure : son joueur ne pourra jamais tracer qu'une seule croix à côté de son nom. Et lorsque le moment sera venu de procéder à des "jets d'expérience" afin de savoir si l'investigateur améliore ses aptitudes, il ne pourra tenter qu'un seul jet par compétence cochée sur sa fiche. En général, les jets d'expérience n'interviennent qu'à la fin d'un scénario ou au terme de plusieurs épisodes d'une campagne.

Lorsque le Gardien décide qu'il faut les effectuer, les joueurs examinent leurs fiches afin de déterminer combien de compétences ils ont employées avec succès. Ils doivent ensuite lancer 1 D100 pour chacune d'elles.

REGLES

# Table de Résistance

## Caractéristique Active

| Caractéristique Passive | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 01 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 02 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | Succès | - | - | - | - |
| 03 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | automatique | - | - | - | - |
| 04 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 05 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 06 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 07 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 08 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 09 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 10 | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 11 | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 12 | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 13 | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 14 | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 15 | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - |
| 16 | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - |
| 17 | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |  | - | - | - | - | - |
| 18 | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - |
| 19 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - |
| 20 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - |
| 21 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - |
| 22 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 |
| 23 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| 24 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 |
| 25 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| 26 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 |
| 27 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| 28 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 |
| 29 | - | - | Echec | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 |
| 30 | - | - | automatique | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| 31 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |

*Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal au nombre indiqué.*

REGLES

- Si le résultat de ce jet est *supérieur* au pourcentage actuel de la compétence considérée, ils lancent 1D10 et ajoutent immédiatement le résultat obtenu à ce pourcentage.

- Si le résultat de ce jet est *inférieur ou égal* au pourcentage de la compétence, ce dernier ne change pas car l'investigateur est censé n'avoir rien tiré de son expérience.

Répétez ce processus pour toutes les compétences cochées sur les fiches, avant de gommer les croix. Attention : il est interdit d'effectuer des jets d'expérience en Mythe de Cthulhu ; c'est la raison pour laquelle il n'existe pas de case à côté du nom de cette compétence sur les fiches d'investigateur. Le fait de rater un jet d'expérience n'entraîne aucune conséquence particulière.

Remporter un succès dans un domaine qu'on ne maîtrise pas n'est pas facile mais aura de grandes chances de constituer une expérience enrichissante. En revanche, le fait d'être un expert en la matière garantira des succès quasi automatiques mais limitera les possibilités d'apprendre quelque chose de nouveau. C'est pour refléter cette réalité qu'il sera de plus en plus difficile d'accroître le pourcentage des compétences par le biais de l'expérience au fur et à mesure que l'on progressera.

- *Harvey a été chargé par Enigma de "couvrir" un bal masqué organisé par le mystérieux Ordre du Crépuscule d'Argent. Comme il a envie de faire bonne impression sur sa cavalière, il commence a disserter sur l'Archéologie. Bien qu'il réussisse son jet de dés, le Gardien n'accorde pas à son joueur la possibilité de cocher cette compétence, car il n'est pas dans une situation susceptible de lui apprendre quelque chose de nouveau. Il en aurait été tout autrement s'il était parvenu, par exemple, à identifier un vieux fragment de poterie. Un peu plus tard dans la soirée, Harvey aperçoit trois hommes en smoking qui s'éclipsent par une petite porte et il décide de les suivre discrètement. Son joueur effectue donc un jet de Discrétion et obtient un score de 07 avec 1 D100 : c'est réussi ! Comme le Gardien estime qu'un échec aurait pu avoir des conséquences embarrassantes, il accepte cette fois qu'une croix soit inscrite à côté de Discrétion sur la fiche d'Harvey.*

### Compétences à 90%

Si, en cours de jeu, un investigateur atteint un pourcentage supérieur ou égal à 90 dans l'une de ses compétences, on doit aussitôt ajouter 2D6 points à son score actuel de Santé Mentale. Ce "gain" vise à simuler le bien-être et la confiance en soi que peut conférer la maîtrise exceptionnelle d'une compétence. Attention : Mythe de Cthulhu fait une fois de plus exception à la règle.

# Blessures physiques

Les Points de Vie mesurent à la fois la bonne santé relative des investigateurs et la quantité de dommages physiques que peut supporter leur corps. Les blessures font perdre des Points de Vie. Ici, le terme *blessure* désigne la quantité totale de points de dommages infligés par un même adversaire au cours d'une séquence de rounds de combat *ou* par une force naturelle (un ouragan, par exemple).

Sauf exception, les dommages physiques ont en principe des causes physiques (ex. : tomber d'une certaine hauteur ou être atteint par une balle de revolver). Dans L'Appel de Cthulhu, on dit que les attaques des investigateurs *causent des dommages* à leurs opposants ; à l'inverse, quand ceux-ci réussissent des attaques à leur encontre, les personnages *encaissent des dommages* ou, à plus proprement parler, *perdent des Points de Vie*.

Lorsqu'un investigateur est blessé, le montant des dommages qui lui sont infligés doit être soustrait du total des Points de Vie qui lui restent (prenez soin de reporter le résultat de cette soustraction sur sa fiche). A moins que le Gardien n'en décide autrement, ou que la quantité de dommages encaissée en une seule attaque soit supérieure ou égale à son capital en Points de Vie, le fait d'être blessé ne handicapera pas outre mesure un personnage, aussi longtemps qu'il lui restera au moins trois Points de Vie. Si, à un moment ou à un autre, il se retrouve avec moins de trois Points de Vie, il perdra conscience. Et s'il ne lui en reste plus du tout, il mourra. Ces règles n'ont pas pour objectif d'être particulièrement réalistes, elles permettent seulement de maintenir les enquêteurs en jeu aussi longtemps que possible, sans contraindre les joueurs à une comptabilité trop fastidieuse.

Les descriptions des blessures doivent toujours être évocatrices et tenir compte du type de dommages subi. Ainsi, il ne faudra pas se contenter de dire qu'un investigateur est atteint par une balle, mais préciser qu'il a été touché à un bras. De même, les chutes ne feront pas seulement perdre des Points de Vie, elles pourront entraîner, selon leur gravité, des luxations de la hanche ou des bosses sur le crâne. Le Gardien pourra dès lors décréter qu'un personnage blessé sera incapable d'accomplir certaines tâches, comme monter sur une échelle, pour prendre un exemple.

### Etre sonné

Si un investigateur prend un coup sur la tête, encaisse un choc électrique ou se récupère mal après une chute, il peut éventuellement être *sonné* pendant 1D6 rounds. Il est alors incapable de faire autre chose qu'essayer de Parer ou d'Esquiver. C'est au Gardien de décider si un personnage est sonné ou non, en fonction des circonstances. Il n'est pas indispensable de perdre des Points de Vie pour se retrouver dans cet état.

### Choc

Pour qu'un investigateur qui subit en une seule fois des dommages égaux ou supérieurs à la moitié des Points de Vie qui lui restent ne perde pas conscience, son joueur doit réussir un jet inférieur ou égal à 5 fois sa CON avec 1 D100.

### Inconscience

Lorsqu'un personnage n'a plus qu'un ou deux points de vie, il sombre aussitôt dans l'inconscience et ne peut plus, dès lors, participer activement à la partie en cours. Bien qu'il soit toujours vivant, il ne reprendra connaissance qu'une fois qu'il possédera à nouveau au moins trois Points de Vie. Le gardien peut toutefois déroger à cette règle en décidant lui-même de la durée de la période d'inconscience.

Un personnage blessé pourra récupérer des Points de Vie en guérissant naturellement, ou en étant soigné avec un jet réussi en Premiers Soins ou en Médecine.

### Mort

Lorsque les Points de Vie d'un investigateur tomberont à 0 ou moins, il mourra à la fin du round suivant, à moins qu'un de ses amis n'intervienne entre-temps. Reportez-vous à la section Guérison pour en apprendre plus à ce sujet.

La perte d'un compagnon bien aimé est généralement un moment d'une grande tristesse. Ce genre d'événement mérite quelques instants de recueillement en cours de partie... et une petite oraison funèbre une fois l'aventure terminée.

## Guérison

Tous les êtres vivants sont capables de guérir naturellement. Dans L'Appel de Cthulhu, un investigateur pourra récupérer 1D3 Points de Vie par semaine de jeu, jusqu'à ce qu'il ait reconstitué tout son capital initial. Ainsi, il lui faudra entre trois et sept semaines de jeu pour regagner sept Points de Vie sans aide extérieure. Les compétences en Premiers Soins et en Médecine peuvent toutefois accélérer ce processus.

Un personnage qui ne possède que trois Points de Vie peut se mouvoir et agir sans pénalité... hormis le fait que, vu son état, la moindre blessure pourra lui être mortelle.

### Premiers Soins, Médecine

Un jet réussi dans l'une de ces deux compétences permet de restaurer instantanément 1D3 Points de Vie perdus à cause

# Points de Règles Concernant les Blessures

On peut être blessé de bien des façons, mais les blessures font toujours perdre des Points de Vie, que l'on peut éventuellement récupérer par la suite. Dans certains cas, il arrive que l'on perde en outre des points de CON : il s'agit alors de "blessures graves", dont il est impossible de se remettre complètement — parce qu'elles ont entraîné la perte d'un membre, par exemple.

## Acides

Les dommages causés par les acides dépendent de leur "causticité" (caractère corrosif) et de leur taux de dilution. Ces facteurs étant toutefois trop complexes pour être correctement pris en compte dans le cadre de ces règles, nous nous contenterons de considérer les cas où des blessures importantes pourront être infligées. Ex. : immersion d'une main, voire d'un bras dans un bain d'acide, ou aspersion d'une partie exposée du corps.

- Les acides faiblement corrosifs font perdre 1D3-1 Points de Vie par round.
- Les acides moyennement corrosifs font perdre 1D4 Points de Vie par round.
- Les acides extrêmement corrosifs font perdre 1D6 Points de Vie par round.

## Chutes

Lorsqu'un personnage tombe d'une certaine hauteur, il perd 1D6 Points de Vie par tranche (complète ou non) de 3 mètres de chute. En réussissant un jet de Sauter afin de bien se réceptionner, il a néanmoins la possibilité de réduire de 1D6 points les dommages qu'il encaisse. Comme ces deux tirages doivent être effectués indépendamment, un investigateur qui tombe de trois mètres peut très bien perdre 5 Points de Vie, même s'il réussit un jet en Sauter.

## Empoisonnements

La puissance de chaque poison est définie par un nombre. Plus ce dernier est élevé, plus la toxine en question est mortelle et agit rapidement. Ce nombre est appelé "toxicité" (abréviation : TOX).

Lorsqu'un investigateur a été empoisonné, il doit confronter la toxicité de la substance concernée à sa propre CON sur la Table de Résistance, en considérant la virulence du poison comme la "caractéristique active". Si la toxine l'emporte sur la CON de la victime, il arrive alors quelque chose de désagréable à celle-ci : elle encaisse (le plus souvent) des dommages équivalants à la toxicité.

Si le poison ne réussit pas à surmonter la CON du personnage, les conséquences sont moins graves et les dégâts subis par le malheureux ne correspondent qu'à la moitié de la toxicité. Le Gardien peut même estimer qu'aucun Point de Vie n'est perdu.

La table ci-contre décrit les effets de divers poisons redoutables, pour des "doses standard" fictives correspondant grosso modo à une morsure d'animal venimeux ou à l'administration d'une quantité moyenne de produit toxique. Le Gardien devra donc tenir compte des circonstances afin d'ajuster les informations fournies.

Les poisons les plus rapides commencent à agir au bout d'un ou deux rounds. Le cyanure, par exemple, peut entraîner la mort en moins d'une minute. La plupart des toxines ne font toutefois pas effet aussi vite, et leurs effets se font sentir de façon beaucoup plus subtile. Les symptômes peuvent parfois être différents de ceux indiqués dans la table.

## Explosions

Les dommages causés par une explosion sont dus autant à son souffle, qu'aux éclats qu'elle projette en tous sens. Leur importance varie suivant la puissance de l'explosif considéré et la distance (exprimée en mètres) à laquelle se trouve un personnage au moment de la déflagration.

Ainsi, dans L'Appel de Cthulhu, un bâton de dynamite inflige 5D6 points de dommages aux créatures se tenant dans un rayon de deux mètres, 4D6 points de dommages entre deux et quatre mètres, 3D6 entre quatre et six mètres, etc. Un obus hautement explosif des années 1990 cause quant à lui 15D6 points de dommages dans un rayon de quatre mètres, 14D6 entre quatre et huit mètres, etc. Les "aires d'effet" (ex. : 2 m pour la dynamite, 4 m pour l'obus explosif) successives voient ainsi les dégâts infligés réduits de 1D6 au fur et à mesure que l'on s'éloigne du point de déflagration.

Il faut effectuer un jet de dommages séparé pour chaque personnage se trouvant dans une aire d'effet donnée.

Le fait de doubler une charge explosive a pour conséquence d'accroître de moitié les dégâts et les aires d'effet. A l'inverse, réduire de moitié une telle charge diminue d'un tiers les dommages et l'aire d'effet.

## Feux

Il existe beaucoup de types de "feux" auxquels les investigateurs peuvent être confrontés. Certains ne dégagent qu'une chaleur de quelques centaines de degrés, alors que d'autres sont de véritables fournaises capables de faire fondre les métaux les plus résistants. Les dimensions des foyers peuvent également varier dans de grandes proportions, de la simple torche tenue à la main à l'incendie gigantesque. En plus de brûlures plus ou moins graves, les feux risquent parfois aussi d'infliger des dommages par asphyxie ou par inhalation de gaz toxiques. Le Gardien devra tenir compte de ces différents facteurs au cas par cas.

- Une torche enflammée inflige 1D6 points de dommages par round, lorsqu'on s'en sert pour frapper quelqu'un. A chaque contact, ce dernier devra impérativement réussir un jet de Chance afin d'éviter que ses vêtements ou ses cheveux prennent feu. Si ce tirage est raté, le malheureux encaissera automatiquement 1D6 points de dommages tous les rounds suivants, sans qu'il soit nécessaire de le toucher davantage avec la torche. Pour étouffer les flammes, il lui faudra réussir un jet de Chance ou de Premiers Soins. Il pourra également avoir à effectuer un jet de Santé Mentale afin de ne pas céder à la panique.
- Un grand feu de camp inflige 1D6+2 points de dommages par round. Les cheveux et les vêtements de la victime peuvent également s'embraser.
- Un personnage qui se trouve dans une pièce en feu de dimensions moyennes encaisse 1D6+2 points de dommages par round. Il lui faut aussi réussir un jet de Chance par round pour ne pas courir le risque d'être asphyxié (voir la procédure à suivre dans le paragraphe sur les Noyades).
- Les foyers plus importants sont considérés comme des "cas spéciaux", à traiter en fonction des situations. Ils doivent toujours représenter un péril mortel pour les investigateurs.

Des brûlures graves (équivalant à plus de la moitié des Points de Vie d'un investigateur) peuvent éventuellement entraîner la perte de points en APP et en CON.

## Noyades, suffocations

Appliquez cette règle lorsqu'un personnage se noie, subit un étranglement ou est pris dans un nuage de gaz asphyxiant.

Comme il se retrouve dans l'incapacité de respirer, son joueur devra tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à 10 fois sa CON au cours du premier round. Lors du second round, ce jet devra être inférieur ou égal à seulement 9 fois sa CON. Au troisième round, on passera à 8 fois sa CON... et ainsi de suite, jusqu'à atteindre 1 fois sa CON. Le joueur devra ensuite réussir un nouveau jet de pourcentage inférieur ou égal à la CON à chaque round suivant.

Si un investigateur est pris par surprise, il n'aura pas le temps de remplir ses poumons d'air avant de retenir sa respiration. Le Gardien choisira alors un multiplicateur plus faible pour le premier jet de CON à effectuer (ex. : 6 fois la CON).

Si un de ces tirages est raté, le personnage concerné perdra aussitôt 1D6 Points de Vie, afin de simuler le fait qu'il vient d'inhaler un gaz/fluide irrespirable, ou qu'il commence à endurer des dommages sérieux au système respiratoire et au cerveau. Il perdra ensuite 1D6 Points de Vie tous les rounds suivants jusqu'à ce que mort s'ensuive, à moins qu'il ne parvienne, avec ou sans aide, à se sortir du mauvais pas dans lequel il se trouve.

### Exemples de poisons

| Poison | Rapidité d'effet | TOX | Symptômes |
|---|---|---|---|
| **Cyanure** | 1 à 15 minutes | 20 | malaises, convulsions, évanouissement. |
| **Arsenic** | 30 mn à 24 h | 16 | douleurs vives, vomissements, violentes coliques. |
| **Strychnine** | 10 à 20 minutes | 20 | violents spasmes musculaires, asphyxie. |
| **Cobra** | 15 à 60 minutes | 16 | convulsions, problèmes respiratoires. |
| **Serpent à sonnette** | 15 à 60 minutes | 10 | vomissements, spasmes violents, vision colorée en jaune. |
| **Scorpion** | 24 à 48 heures | 9 | douleur intense, faiblesse, hémorragies. |
| **Veuve noire** | 2 à 8 heures | 7 | frissons, transpiration abondante, nausées. |
| **Belladone** | 2 heures à 2 jours | 16 | palpitations cardiaques, vision brouillée, convulsions. |
| **Amanite phalloïde** | 6 à 24 heures | 15 | violentes douleurs stomacales, vomissements, jaunisse. |
| **Curare** | quasi instantanée | 25 | paralysie musculaire, problèmes respiratoires. |
| **Chloroforme** | quasi instantanée | 15 | inconscience, problèmes respiratoires. |
| **Chloral** | 1 à 3 minutes | 17 | inconscience pour une heure ; chaque nouvelle dose augmente les effets d'une heure avec 10% de chances de problèmes respiratoires. |

REGLES

d'*une* blessure. Il est donc tout à fait concevable qu'un investigateur bénéficie de plusieurs jets en Médecine ou en Premiers Soins, s'il a subi de multiples blessures.

Les personnages soignés grâce à la compétence Premiers Soins guérissent ensuite naturellement et récupèrent par conséquent 1D3 Points de Vie additionnels au bout d'une semaine de jeu. Ceux aidés par la compétence Médecine, quant à eux, récupèrent 2D3 Points de Vie par semaine de jeu ; cette compétence permet ainsi de restaurer au total 3D3 Points de Vie (comprenant les points récupérés au moment de l'administration des soins d'urgence) lors de la première semaine suivant la blessure.

Une blessure ne peut être soignée que par une de ces deux compétences. La Médecine l'emportera toujours sur la guérison naturelle. Mais s'il suffit d'un premier jet réussi pour qu'elle produise des effets immédiats, elle ne sera ensuite efficace que si l'on réussit un nouveau jet chaque semaine. Sinon, il faudra appliquer au patient les règles concernant la guérison naturelle.

On ne peut pas récupérer plus de Points de Vie qu'on n'en possédait avant de subir des dommages.

## Ramener à la vie

Il est possible d'empêcher le décès d'un personnage qui n'a plus de Points de Vie, en intervenant avant la fin du round suivant celui au cours duquel il a encaissé une blessure mortelle. Il faut pour cela le ramener au moins à +1 Point de Vie, en utilisant la compétence Premiers Soins ou Médecine. Si l'on y parvient, le mourant restera inconscient, mais il survivra...

### Blessures et Guérison : un exemple

*Afin d'échapper à un sectateur menaçant, Harvey bondit au travers d'une fenêtre ouverte et fait une chute de cinq mètres. Il perd 2D6 Points de Vie en touchant terre, moins 1D6 Points de Vie parce qu'il réussit un jet en Sauter (il parvient donc à se réceptionner au mieux). Comme il possède 15 Points de Vie, le fait d'en perdre 6 ne sera pas suffisant pour lui infliger un choc. Groggy, Harvey se relève et file se mettre en sécurité avec les 9 Points de Vie qui lui restent.*

*Alors qu'il traverse la rue en vacillant, il s'arrête en entendant derrière lui des aboiements et des exclamations de colère. Soudain, une voiture jaillit en trombe d'une artère adjacente. Elle ne réussit pas à l'éviter mais, par miracle, notre héros ne perd que 5 Points de Vie dans la collision. Toutefois, comme il n'en possédait plus que 9, le Gardien demande à son joueur de tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON (5 x 14 = 70). Le tirage se solde par 71 et l'investigateur roule sur la chaussée, inconscient. Heureusement, le conducteur fautif se précipite pour lui administrer les Premiers Soins et fait ainsi remonter à 6 son capital de Points de Vie. Le Gardien décide néanmoins que cela ne suffit pas à lui faire reprendre conscience, car il avait déjà été blessé auparavant. L'inconnu le porte alors jusqu'à la banquette arrière de son véhicule, avant de foncer en direction de l'Hôpital St Mary d'Arkham.*

*Au service des urgences, un interne emploie sa compétence en Médecine afin de soigner les contusions, ainsi que le choc et le traumatisme subis par l'arrivant. Comme Harvey s'était déjà vu administrer les Premiers Soins pour son accident, il ne récupère pas de points pour cette blessure. En revanche, l'interne lui fait regagner 1D3 Points de Vie en s'occupant des dommages dus à sa chute de 5 mètres. Notre intrépide ami se retrouve ainsi rapidement avec 8 Points de Vie. Le Gardien annonce qu'il revient à lui.*

*Harvey décide de rester quelque temps à l'hôpital, ce qui lui permet de retrouver 2D3 Points de Vie supplémentaires au bout d'une semaine de séjour, puisque les soins qui lui sont prodigués l'emportent sur le processus de guérison naturelle. Les 7 jours écoulés, comme il possède 12 Points de Vie, il décide de rentrer chez lui où il continue à récupérer de ses blessures à la cadence d'1D3 points par semaine (s'il était resté à l'hôpital, il aurait récupéré 2D3 Points de Vie par semaine.) Il va lui falloir deux semaines de plus pour être complètement guéri... du point de vue des règles, en tout cas. En effet, son joueur peut très bien décider, pour plus de réalisme, que le personnage possède encore une petite cicatrice ou qu'il boite légèrement.*

# Combat

Dans ce chapitre, nous distinguerons deux catégories de combats : ceux qui font intervenir des armes à feu et les corps à corps. Chacune implique des compétences bien différentes. Ainsi, parmi celles utilisées dans les corps à corps, on peut citer Fleuret, Coup de Poing, Poignard et Lutte. Les compétences en armes à feu, quant à elles, comprennent Arme de Poing, Fusil de Chasse et Fusil.

Quand une attaque est réussie contre un être vivant, le nombre de Points de Vie perdus par celui-ci varie en fonction de la quantité de dommages que peut causer l'arme employée. Il faut savoir à ce propos que certaines créatures possèdent des "armures naturelles" capables de modifier le montant des dégâts qui leur sont infligées. Des règles particulières peuvent également affecter les conséquences des attaques.

Vous trouverez dans les pages qui suivent une liste décrivant diverses armes. Elle n'est nullement limitative, car il est possible d'employer n'importe quelle arme dans L'Appel de Cthulhu. Celles qui vous sont proposées ont été choisies à titre d'exemples et parce qu'elles sont relativement courantes. Une liste plus importante figure à la fin de cet ouvrage. Attention : le Gardien peut parfaitement limiter la possession de certaines de ces armes.

Des sous-sections seront consacrées aux problèmes relatifs à certaines armes à feu et armes de contact particulières.

## Le round de combat

Les combats sont décomposés en "rounds de combat" qui durent approximativement une dizaine de secondes. Le round de combat est une unité de mesure relativement "élastique", représentant un laps de temps au cours duquel tous les adversaires ont la possibilité d'accomplir au moins une action. Il nous a en effet semblé important dans ce domaine de privilégier l'égalité des chances entre les protagonistes plutôt que la précision. Aussi, si jamais une inégalité devait se faire jour à ce niveau lors d'un affrontement, le Gardien devrait imaginer un compromis acceptable, afin que le jeu puisse se poursuivre.

Chaque fois que tous les investigateurs et leurs opposants auront eu l'opportunité d'agir, un round de combat s'achèvera et un autre commencera.

## Dextérité et ordre des attaques

En combat, le fait d'intervenir le premier est souvent aussi important que la réussite de l'action que l'on entreprend. C'est pourquoi il convient de déterminer l'ordre dans lequel les adversaires attaqueront en les classant par ordre de DEX décroissante. Si deux d'entre eux ont la même DEX, ils lanceront 1 D100 afin de se départager (celui qui obtiendra le score le plus faible agira en premier).

- Si des armes à feu et des armes de contact sont employées dans un même combat, les armes à feu prêtes à tirer (pointées et chargées) auront généralement la possibilité de faire feu une fois (par ordre de DEX décroissante des tireurs), avant que ne soient résolues les autres attaques. Il est en effet relativement plus rapide d'appuyer sur une détente, que de donner un coup de bâton ou de couteau, par exemple.

- Après ce premier échange, classez à nouveau par ordre de DEX décroissante tous les adversaires, y compris ceux qui devront effectuer des jets de caractéristique ou de compétence, et ceux qui désirent lancer des sortilèges.

- En respectant l'ordre des DEX décroissantes, procédez aux jets de dés de résolution, notamment pour (a) les attaques au corps à corps, (b) les tirs des personnages qui auront été obligés de dégainer leur pistolet ou d'épauler leur fusil, (c) les deuxièmes tirs de ceux qui auront déjà fait feu au début du round.

- Les armes à feu qui ont la possibilité de tirer trois fois au cours d'un même round pourront ensuite faire feu dans la dernière partie du round, par ordre de DEX décroissante de leurs propriétaires.

REGLES

# Points de Règles Concernant les Combats

## Armure

Certaines créatures possèdent des armures naturelles : peau épaisse, couches protectrices de graisse ou de muscles, corps d'origine extraterrestre, etc. Les hommes peuvent pour leur part revêtir toutes sortes de vêtements protecteurs qui vont du simple plastron en cuir bouilli au gilet pare-balles en kevlar. Les investigateurs ingénieux pourront éventuellement s'amuser à essayer différentes armure afin de déterminer leur efficacité dans diverses situations. Il ne sera toutefois pas nécessaire de réfléchir beaucoup pour savoir qu'une cotte de mailles sera utile contre les coups de couteau... mais pas contre les chocs électriques. Quoi qu'il en soit, aucune armure ne saurait sauver un imprudent.

Une armure "pénétrée" par une attaque ne sera pas détruite pour autant. Ce genre d'équipement couvre toujours une certaine surface, et les trous occasionnés par les balles ou les lames aiguisées sont relativement petits.

Pour prendre en compte les effets des armures dans le jeu, soustrayez leur facteur de protection (exprimé en Points de Vie ou "PV") des dommages encaissés par leurs porteurs. Voici quelques exemples de modèles efficaces contre les armes tranchantes et les balles.

| **Exemples d'armures** | |
|---|---|
| Veste en cuir épais | 1 PV |
| Casque de la Guerre 14-18 | 2 PV |
| 1 cm de bois dur | 2 PV |
| 5 cm de béton | 3 PV |
| Peau d'éléphant | 4 PV |
| Casque de l'armée américaine | 5 PV |
| 1 cm de verre anti-balles | 6 PV |
| 1 cm d'acier feuilleté | 8 PV |
| Epais gilet en kevlar | 8 PV |
| Armure militaire lourde | 12 PV |
| Gros sac de sable | 20 PV |

## Assommer

Utilisez cette règle lorsqu'un personnage veut assommer un adversaire, sans forcément lui faire du mal. Une attaque de ce genre doit être annoncée avant d'être effectuée. Elle ne peut être exécutée qu'avec les compétences Coup de Poing, Coup de Pied, Lutte, Coup de Tête ou celles concernant les instruments contondants.

Effectuez le jet de dommages comme pour une attaque ordinaire, puis confrontez le résultat de ce jet aux Points de Vie de la victime sur la Table de Résistance. Si les dommages l'emportent, elle sera assommée pendant plusieurs minutes et ne perdra qu'un tiers des Points de Vie qu'elle aurait dû normalement encaisser. Sinon, elle restera consciente et subira l'intégralité des dommages.

- Les attaques visant à assommer sont efficaces à l'encontre des êtres humains, mais pas des créatures surnaturelles.

- Si le Gardien le désire, elles pourront néanmoins marcher contre des humanoïdes tels que les Profonds ou les Goules.

Un personnage assommé peut être instantanément ranimé par un jet réussi en Premiers Soins ou Médecine.

## Dissimulation partielle

Le Gardien doit réduire les chances de toucher ou de repérer un adversaire partiellement dissimulé uniquement quand sa position particulière peut avoir une influence réelle sur le jeu (un homme "caché" derrière une brique ne sera pas vraiment difficile à voir...). Dans ce type de situation, un jet d'Idée peut éventuellement permettre de remarquer ce qui dépasse.

## Empalements

Un "empalement" est une attaque particulière, qui peut être accomplie avec des armes de contact pointues ou des armes à feu (à l'exception des fusils de chasse). Si un investigateur réussit avec une de ces armes un jet de pourcentage inférieur au cinquième du score qu'il lui suffisait d'obtenir pour toucher, on considère qu'il a littéralement *empalé* son adversaire. Cela signifie qu'il a touché une zone vitale, percé une artère ou lacéré des muscles et tendons particulièrement importants.

- *Harvey a 20% en Arme de Poing. Comme en divisant ce pourcentage par 5, on obtient 4, il faudra que son joueur réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à 04 pour qu'un de ses tirs empale un adversaire.*

- En cas d'empalement, les dommages infligés sont plus importants. Les dés de dommages doivent être lancés deux fois et leurs résultats additionnés. Ainsi, par exemple, un revolver de calibre 22 qui peut normalement causer 2D6 points de dommages, en délivrera 4D6 s'il y a empalement, ce qui n'est pas mal pour d'aussi petites balles.

- Si une arme blanche empale, elle se retrouve aussitôt coincée dans le corps de la victime. L'attaquant pourra tenter de la libérer au cours du round suivant en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à ses chances normales de toucher. Le fait de la retirer ne causera pas de dommages supplémentaires.

- Pour réaliser un empalement, il faut impérativement utiliser une arme.

## Esquive

Le Gardien ne doit jamais oublier que tous les investigateurs possèdent cette compétence. Elle peut être fort utile dans certaines situations !

## Objets lancés

Si un personnage lance un objet quelconque sur un adversaire, il n'ajoute que la moitié de son bonus aux dommages aux dégâts infligés par cet objet. Ainsi, par exemple, s'il a un bonus de +2D6, le Gardien accroîtra de +1D6 ou +2D3 les dommages de l'objet lancé. Voir la définition de la compétence Lancer pour plus de précisionsv (page 42).

## Parade

Lors des combats au corps à corps, on peut se défendre en essayant de parer les coups, c'est-à-dire en les bloquant ou en les déviant. Les chances de parer avec une arme donnée (arme de contact ou "naturelle") sont les mêmes que celles pour toucher avec cette arme. Notez qu'une parade est toujours une action défensive et ne peut donc pas causer de dommages.

Tout le monde a la possibilité de tenter *une* parade à n'importe quel moment d'un round de combat. Il faut toutefois annoncer au commencement du round, avant même que ne soient résolues les attaques, quel adversaire potentiel on souhaite ainsi contrecarrer. Si l'on est ensuite sonné ou rendu inconscient avant d'avoir eu l'opportunité de parer, cette action est bien sûr annulée.

Si l'on utilise un objet pour parer, c'est lui qui encaisse les dégâts infligés par l'adversaire. Toutefois, lorsque les dommages en question dépassent les Points de Vie de l'objet employé, ce dernier se brise et le défenseur encaisse les points de dommages excédentaires.

- Des attaques mettant en œuvre des armes "naturelles" (poings, pieds, etc.) peuvent se parer mutuellement.

- Il est possible de parer les armes blanches et contondantes avec la plupart des armes de contact, ainsi que les fusils (utilisés dans ce cas comme des armes de contact). Une parade réalisée avec une arme "naturelle" ne permettra pas, à elle seule, de réduire les dommages normalement encaissés. Pour cela, il faudra que le défenseur se saisisse de l'arme de l'attaquant — à condition que ce dernier ait une DEX inférieure à la sienne — en réussissant un jet en Lutte. L'attaque ne produira alors aucun dommage. Voir la définition de la compétence Lutte pour en savoir plus à ce sujet (page 42).

- Les fleurets, rapières, ainsi que la plupart des sabres et épées, peuvent être employés pour attaquer et parer au cours d'un même round.

- Les fusils, fusils de chasse et mitraillettes peuvent être utilisés pour parer un coup, mais ils ne pourront pas alors faire feu pendant le même round. Lorsqu'une attaque parée excède les Points de Vie d'une arme à feu, celle-ci est mise hors d'usage et ne peut ensuite plus tirer, bien qu'il soit toujours possible de l'employer pour exécuter des parades.

- Deux jets de Lutte réussis consécutivement permettent de parer une attaque : le premier annule les dommages normalement infligés, le second signifie que le défenseur a attrapé l'arme de l'attaquant ou la main qui tient cette arme.

- Bien qu'il s'agisse également d'une technique de défense, un investigateur a la possibilité de parer *et* d'effectuer un jet d'Esquive au cours d'un même round.

- Il est impossible de parer une balle.

## Pénombre, obscurité, invisibilité

Quand on ne peut pas voir une chose, on a peu de chances de pouvoir la frapper, la trouver ou même la remarquer. Toutefois, si la situation exige que les investigateurs agissent, le Gardien devra réduire leurs compétences dans des proportions conséquentes (ex. : pourcentages divisés par deux si la seule source lumineuse disponible est le clair de lune) ou subordonner la réussite de leurs actions à des jets de pourcentage sous le POU. En revanche, si l'obscurité est censée les paralyser totalement, quelles que soient les compétences impliquées, ils devront effectuer des jets de pourcentage de "01" pour réussir les actions qu'ils entreprennent. Certaines activités, comme lire une carte, seront néanmoins impossibles... même avec beaucoup de chances.

## Se battre avec deux armes

Si un personnage tient une arme de corps à corps dans chaque main, il ne pourra néanmoins exécuter qu'une seule attaque et une seule parade au cours d'un même round. Voir également la section *Utiliser deux armes de poing* dans les "Points de règles concernant les armes à feu" (page 36).

## Surprise

Quand des attaquants bénéficient de l'effet de surprise, le Gardien doit — lors du premier round de combat — diviser par deux la DEX des défenseurs avant de déterminer l'ordre dans lequel seront résolues les actions. Si la surprise est totale, les défenseurs ne pourront rien faire du tout, sinon tenter de parer et d'Esquiver les attaques qu'ils verront arriver.

Comme vous pouvez le constater, les armes à feu permettent au cours d'un round d'exécuter un plus grand nombre d'attaques que les armes de corps à corps. C'est tout particulièrement vrai pour certaines armes automatiques qui peuvent tirer près de trente balles en une dizaine de secondes. Sachez toutefois que les fusillades sont rares dans L'Appel de Cthulhu... et que quand elles se produisent, elles signifient généralement que les investigateurs ont commis une erreur à un moment ou à un autre.

# Combat au corps à corps

N'importe quelle arme utilisable au corps à corps peut être employée dans L'Appel de Cthulhu. Comme il aurait été impossible de les répertorier toutes, nous nous sommes contentés de nous intéresser aux compétences des armes naturelles — comme Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête et Lutte — et à celles concernant les principales catégories d'armes de contact. (Voir également la section consacré aux compétences, page 38).

La plupart des armes de corps à corps peuvent être utilisées pour exécuter une attaque et une parade au cours d'un même round. Les armes "naturelles" obéissent toutefois à des règles particulières dans ce domaine, et les couteaux dépourvus de garde ne peuvent pas parer (voir les règles sur la parade dans les "Points de règles concernant les combats", ci-contre).

Quand elles sont employées pour attaquer, ces armes ne peuvent être endommagées et on ajoute à leurs dégâts le bonus aux dommages de leur utilisateur (sauf quand elles sont lancées, auquel cas ce bonus doit être divisé par deux).

## Gourdins et instruments contondants

La catégorie des gourdins comprend les matraques des policiers, les nerfs de bœuf des truands, les branches d'arbre, les pierres et les tisonniers. Ces armes présentant des différences trop importantes de taille, de poids et de matériau pour être toutes assimilées les unes aux autres, elles dépendent de compétences différentes qui évoluent de manière indépendante par le biais de l'expérience. Ex. : Grand Gourdin, Petit Gourdin, Matraque et Nerf de Bœuf.

Certaines — les pierres et les nerfs de bœuf, par exemple — ne peuvent être employées pour parer. Et si un gigantesque gourdin peut éventuellement infliger 1D10 points de dommages, il faudra certainement posséder au moins une FOR de 13 pour le manier. Les gourdins n'empalent jamais. Les chances de réussir une attaque avec un Petit Gourdin ou un Grand Gourdin sont les mêmes qu'avec des objets "similaires", comme un barreau de chaise ou un portemanteau, si le Gardien le souhaite.

Les gourdins et autres instruments contondants peuvent être employés pour assommer.

## Fleurets et rapières

Ces armes étant très proches l'une de l'autre, leurs compétences augmenteront en même temps. Traitez la plupart des cannes-épées comme des fleurets aiguisés. Fleurets et rapières peuvent empaler.

## Couteaux

Les poignards de commando, les couteaux de boucher ou de chasse, les dagues, les crans d'arrêt et les couteaux de cuisine possèdent des lames assez longues pour constituer de véritables armes. Leurs compétences augmenteront toujours en même temps. Les couteaux peuvent empaler.

## Armes naturelles

L'Appel de Cthulhu considère qu'il existe quatre attaques (Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied et Lutte) possibles pour un homme désarmé. Tout le monde est censé les connaître. Elles sont indépendantes les unes des autres, notamment pour ce qui concerne l'expérience. Chacune est décrite en détail dans la section consacrée aux compétences. La Lutte est à ce propos suffisamment complexe pour mériter que l'on s'y intéresse de plus près.

- Lorsqu'un personnage réussit un jet en Arts Martiaux, les dommages infligés par son attaque avec une arme naturelle sont multipliés par deux.

- Si une attaque a pour but d'assommer un adversaire, ses dommages pourront être réduits. Voir à ce propos les "Points de règles concernant les combats", ci-contre.

- Une attaque avec une arme naturelle peut normalement être parée par n'importe quelle arme de contact ou naturelle. En revanche, une attaque de Lutte ne peut être contrée que par un jet en Lutte.

- S'il le souhaite, le Gardien peut accepter de prendre en considération les morsures humaines. Ce type d'attaque n'infligera jamais de dommages, mais pourra éventuellement faire lâcher prise à un adversaire qui utilise la compétence Lutte, si le "mordeur" confronte avec succès son POU à celui de cet opposant sur la Table de Résistance.

## Epées et sabres



Il existe toutes sortes d'épées et de sabres qui peuvent être maniés avec une seule main ou à deux mains. Leurs compétences sont indépendantes les unes des autres. Et si certaines de ces armes peuvent empaler, d'autres ont été avant tout conçues comme des "tranchoirs" et sont dotées de pointes relativement émoussées qui se prêtent mal aux empalements.

# Employer des armes à feu

Il existe cinq compétences en armes à feu : Arme de Poing, Fusil, Fusil de Chasse, Mitraillette et Mitrailleuse. Tous les investigateurs possèdent au départ des pourcentages modestes dans ces compétences (Attention : les mitraillettes n'existaient pas dans les années 1890), qui sont décrites en détail dans la section consacrée aux compétences du présent chapitre.

Consultez, page suivante, les "Points de règles concernant les armes à feu" pour connaître les principes à appliquer dans certaines situations particulières.

Si un personnage a toujours une chance de toucher sa cible quelle que soit l'arme à feu employée, le chargement et le maniement de certains engins "antédiluviens" (comme une arquebuse, par exemple) pourra exiger la réussite préalable d'un jet en Histoire.

Améliorer sa compétence avec une arme à feu aura pour effet d'augmenter les pourcentages de toutes les armes de même catégorie. Ainsi, par exemple, si l'on accroît sa compétence en revolver de calibre 45, on fera également monter celle en revolver Calibre 22, car ces deux armes dépendent de la compétence Arme de Poing. Il ne faudra jamais oublier de reporter ces modifications sur les fiches d'investigateur.

- Attention : toutes les armes relevant d'une même catégorie n'ont pas forcément la même chance de base de toucher une cible. Ainsi, les revolvers de calibre Magnum 44 sont tellement lourds et encombrants qu'ils sont pour cela inférieurs à certains autres revolvers.

- Les portées respectives des différentes armes à feu sont indiquées par les deux tables proposées dans le présent ouvrage.

- Les balles peuvent empaler, mais pas les cartouches de fusil de chasse.

- Un investigateur peut éventuellement parer une attaque en corps à corps avec un fusil, un fusil de chasse ou une mitraillette. Ces armes n'ayant cependant pas été conçues pour cela, lorsqu'elles auront encaissé davantages de dommages qu'elles n'ont de Points de Vie, elle ne pourront ensuite plus tirer.

Un petit exemple de combat vous est proposé page 38.

REGLES

# Points de Règles Concernant les Armes à Feu

## Choisir un fusil de chasse

Il existe deux types de fusils de chasse : les fusils à canon double et les fusils à pompe. Dans les années 1890 et 1920, la plupart étaient à canon double, alors que dans les années 1990, ils sont généralement à pompe ou semi-automatiques. Les fusils à canon double peuvent tirer simultanément deux cartouches (sur une seule cible) et il faut dans ce cas effectuer deux jets d'attaque à la même DEX. Il leur est, bien sûr, également possible de tirer leurs deux cartouches successivement à deux moments différents, du même round ou non. Selon son calibre, un fusil à pompe pourra faire feu une ou deux fois par round.

## Cible volumineuses

Les cibles de grande taille sont plus faciles à atteindre que les autres. En ce qui concerne les monstres gigantesques, ajoutez 5% à la chance de toucher avec des armes à feu ou des projectiles divers par tranche de 10 points de TAI au-delà de 30. Les règles sur les portées étendues et les tirs à bout portant s'appliquent normalement.

## Deux armes de poing

Un personnage peut tenir une arme de poing dans chaque main et les utiliser toutes les deux au cours du même round. Dans ce cas, utilisez les règles concernant les tirs non visés présentées ci-contre. Les autres armes à feu ne peuvent être employées de cette manière car leur maniement réclame des efforts trop importants et la précision des tirs serait alors plus qu'aléatoire.

## Pannes, armes enrayées

Un jet d'attaque supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme à feu signifie que le tir concerné par ce jet ne se produit pas. Les Facteurs de Panne sont indiqués dans les tables des armes.

- Pour les revolvers et les fusils non automatiques, une panne correspond à une balle (ou cartouche) défectueuse.
- Pour les armes automatiques, semi-automatiques et les fusils à pompe, une panne signifie que l'arme s'est enrayée.

Remettre en état une arme enrayée prend 1D6 rounds et nécessite un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence correspondant à l'arme considérée. Le tireur peut recommencer ses tentatives de réparation jusqu'à ce qu'il réussisse... ou qu'il casse définitivement l'objet en réalisant un jet supérieur ou égal à 96.

## Portée étendue

Un personnage peut tirer sur des cibles jusqu'à une distance correspondant au double de la portée de base de son arme, mais ses chances de toucher sont alors égales à la moitié de son pourcentage normal. De même, à une distance équivalant à trois fois la portée de base, il a le quart de



*357 Magnum*

ses chances normales de toucher ; jusqu'à quatre fois la portée de base, le huitième de sa compétence ; et ainsi de suite. Si le Gardien le souhaite, il pourra considérer que comme les balles sont considérablement ralenties à de telles distances, les dommages qu'elles infligent sont réduits.

## Rafales des armes automatiques

Les armes entièrement automatiques, comme les mitraillettes Thompson, peuvent tirer plusieurs balles (en rafale) chaque fois qu'elles font feu. Pour chaque balle, les chances de toucher sont alors augmentées de 5%, mais le pourcentage final ne peut cependant jamais être supérieur au double de la compétence du tireur.

Procédez à un seul jet de dés par cible visée. Si celui-ci est réussi, lancez un dé comportant autant de faces qu'il y a de balles dans la rafale. Par exemple, si 8 balles ont été tirées, lancez 1D8 pour déterminer combien touchent la cible. Si 3 balles ont été tirées, lancez 1D3. En cas d'empalement, seule la première balle est concernée. Le Gardien, s'il le désire, peut se simplifier la tâche en décrétant que les rafales ne peuvent comporter que certains nombres de balles : 6, 8, etc.

- Si un tireur vise plusieurs cibles séparées, ses chances de toucher ne sont pas modifiées ; il peut employer son pourcentage normal afin d'exécuter des jets séparés pour chacune, en indiquant cependant combien de balles lui sont adressées.

- Si des cibles sont en "formation serrée" — un groupe avançant dans un couloir étroit, etc. — augmentez les chances de toucher comme indiqué ci-dessus (mais le pourcentage final ne peut pas, dans ce cas non plus, être supérieur au double de la compétence normale du tireur).

Le Gardien devra toujours veiller à bien décrire les situations qui se présenteront à ses joueurs afin que ceux-ci puissent choisir la tactique la plus adaptée.

## Recharger, les armes à feu

Il faut un round de combat pour charger deux balles (ou cartouches) dans un revolver, un automatique, un fusil ou un fusil de chasse. Il faut également un round pour changer un chargeur, mais remplacer le ruban d'alimentation d'une mitrailleuse prend deux rounds.

Au cours d'un round, on peut éventuellement se contenter de glisser une balle dans le canon de son arme ET faire feu au moment correspondant à la moitié de sa DEX. Il vaut mieux toutefois se mettre à l'abri derrière un mur pour prendre le temps de recharger tranquillement.

## Révolvers chargés

Une pratique courante avec les revolvers consiste à laisser vide la chambre se trouvant juste devant le percuteur car, un accident étant toujours possible, un coup pourrait partir tout seul à un moment inopportun (dans une poche, un holster, une mallette, etc.). Le Gardien peut éventuellement prêter une attention accrue aux personnages qui se promènent avec un revolver chargé à bloc et, dans les circonstances appropriées, leur demander d'effectuer des jets de Chance afin de vérifier que leur arme ne se déclenche pas toute seule.

## Tir de précision, lunettes de visée

Cette règle ne s'applique qu'aux fusils. Si un tireur prend son temps pour ajuster son tir — en ne faisant feu qu'une seule fois par round et au moment correspondant à la moitié de sa DEX — cela aura pour effet de doubler la portée de base et le "bout portant" de son arme. L'utilisation d'une lunette de visée aura les mêmes résultats.

Si un fusil est d'un calibre suffisamment élevé, il est possible de quadrupler sa portée de base en utilisant une lunette, tout en observant la procédure des tirs de précision.

## Silencieux

Un silencieux est un long tube épais qui s'adapte au canon d'une arme à feu et atténue le bruit produit par ses tirs. Ce dispositif a toutefois pour effet de ralentir les projectiles et la portée de base de l'arme concernée doit donc être divisée par deux. Cet accessoire est généralement fabriqué sur commande et perd toute efficacité après environ 1D100+10 tirs (l'usure est encore plus rapide avec des balles de gros calibre).

La plupart des armes doivent être bricolées si on veut les en munir. Ce genre d'appareil ne peut pas être employé avec les fusils de chasse et les mitrailleuses. Les silencieux sont interdits dans pratiquement tous les pays, en 1920 comme en 1990, alors qu'ils sont tolérés dans certaines contrées aux alentours de 1890.

## Tirs à bout portant

Lorsqu'on emploie une arme à feu à bout portant, les chances de toucher sont doublées. Le "bout portant" représente une distance égale ou inférieure au tiers de la DEX du tireur exprimée en mètres. Les dommages ne sont pas modifiés.

## Tirs non visés

Les nombres de tirs/round indiqués sur les tables correspondent à des situations dans lesquelles les tireurs essayent vraiment d'atteindre une cible et prennent donc un peu de temps pour viser. Si un investigateur souhaite juste tirer au jugé, il peut alors exécuter quatre tirs par round avec n'importe quel pistolet ou fusil automatique, trois avec un fusil à pompe ou à levier d'armement et deux avec une arme à armement manuel. Dans ce cas, les chances normales de toucher sont divisées par cinq et un empalement ne se produit que sur un jet inférieur ou égal à 05.

REGLES

# Table des Armes Résumée

| | chance de base ou points de compétence | dommages par attaque | portée de base | attaques par round | nombre de munitions | PV résistance | prix en $ par période | panne | périodes concernées |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **CORPS-A-CORPS** | | | | | | | | | |
| **Coup de Poing** | 50 | 1D3+bd | contact | 1 | — | — | — | — | — |
| **Coup de Tête** | 10 | 1D4+bd | contact | 1 | — | — | — | — | — |
| **Coup de Pied** | 25 | 1D6+bd | contact | 1 | — | — | — | — | — |
| **Lutte** | 25 | spéciaux | contact | 1 | — | — | — | — | — |
| **Canne-Epée*** | 20 | 1D6+bd | contact | 1 | — | 10 | 10/25/100 | — | toutes |
| **Sabre de Cavalerie** | 15 | 1D8+1+bd | contact | 1 | — | 20 | 15/30/75 | — | toutes |
| **Hache** | 20 | 1D8+2+bd | contact | 1 | — | 15 | 3/5/10 | — | toutes |
| **Hachette/Faucille** | 20 | 1D6+1+bd | contact | 1 | — | 12 | 2/3/9 | — | toutes |
| **Poignard*** (Baïonnette, etc.) | 25 | 1D4+2+bd | contact | 1 | — | 15 | 1/2/15 | — | toutes |
| **Couteau de Boucher*** | 25 | 1D6+bd | contact | 1 | — | 12 | 1/2/7 | — | toutes |
| **Petit Couteau*** (Cran d'Arrêt, etc.) | 25 | 1D4+bd | contact | 1 | — | 9 | 0,5/2/6 | — | toutes |
| **Couteau de Poche*** | 25 | 1D3+bd | contact | 1 | — | 6 | 0,25/0,5/3 | — | toutes |
| **Nerf de Bœuf** (Cravache, etc.) | 40 | 1D8+bd | contact | 1 | — | 4 | 0,6/2/15 | — | toutes |
| **Grand Gourdin/Batte de B.-Ball** | 25 | 1D8+bd | contact | 1 | — | 20 | 1/3/35 | — | toutes |
| **Petit Gourdin/Matraque** | 25 | 1D6+bd | contact | 1 | — | 15 | 1/3/35 | — | toutes |
| **Torche Enflammée** | 10 | 1D6+feu | contact | 1 | — | 15 | 0,05/—/— | — | toutes |
| **ARMES DE POING*** | | | | | | | | | |
| **Derringer cal. 25** (1C) | 20 | 1D6 | 3 mètres | 1 | 1 | 5 | 4/12/55 | 00 | 1890/1920 |
| **Revolver cal. 32 ou 7,65 mm** | 20 | 1D8 | 15 mètres | 3 | 6 | 10 | 6/15/200 | 00 | toutes |
| **Revolver cal. 357 Magnum** | 20 | 1D8+1D4 | 20 mètres | 1 | 6 | 11 | —/—/425 | 00 | 1990 |
| **Revolver cal. 38 ou 9 mm** | 20 | 1D10 | 15 mètres | 2 | 6 | 10 | 8/25/200 | 00 | toutes |
| **Automatique 9 mm** | 20 | 1D10 | 20 mètres | 3 | 17 | 8 | —/—/475 | 99 | 1990 |
| **Revolver cal. 45** | 20 | 1D10+2 | 15 mètres | 1 | 6 | 10 | 10/30/300 | 00 | toutes |
| **Automatique cal. 45** | 20 | 1D10+2 | 15 mètres | 1 | 7 | 8 | —/40/375 | 00 | 1920/1990 |
| **FUSILS*** | | | | | | | | | |
| **Non automatique cal. 22** | 25 | 1D6+2 | 30 mètres | 1 | 6 | 9 | 10/13/70 | 99 | toutes |
| **Carabine cal. 30** (à levier) | 25 | 2D6 | 50 mètres | 1 | 6 | 8 | 12/19/150 | 98 | toutes |
| **Garand M1 et M2** | 25 | 2D6+2 | 110 mètres | 1/2 rounds | 8 | 11 | —/—/400 | 00 | 1990 |
| **Non automatique cal. 30-06** | 25 | 2D6+4 | 110 mètres | 1/2 rounds | 5 | 12 | 30/75/175 | 00 | toutes |
| **Marlin cal. 444** | 25 | 1D8+1D6+1D4 | 90 mètres | 1 | 5 | 12 | —/—/400 | 98 | 1990 |
| **FUSILS DE CHASSE** | | | | | | | | | |
| **Fusil à Eléphant** (2C) | 15 | 3D6+4 | 100 mètres | 1 ou 2 | 2 | 12 | 100/400/1800 | 00 | 1890, 1920 |
| **Calibre 12** (2C) | 30 | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 mètres | 1 ou 2 | 2 | 12 | 30/40/rare | 00 | 1890, 1920 |
| **Calibre 12** (pompe) | 30 | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 mètres | 1 | 5 | 10 | 75/45/100 | 00 | 1920, 1990 |
| **Calibre 12** (semi-auto.) | 30 | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 mètres | 1 | 5 | 10 | —/—/270 | 99 | 1990 |
| **Calibre 12** (2C, canon scié) | 30 | 4D6/1D6 | 5/10 mètres | 1 ou 2 | 2 | 14 | 15/ND/ND | 00 | 1920 |
| **MITRAILLETTES*** | | | | | | | | | |
| **AK-47 ou AKM** | 25 | 2D6+1 | 90 mètres | 2 ou rafale | 30 | 12 | —/—/600 | 00 | 1990 |
| **M16A2** | 25 | 2D8 | 130 mètres | 1 ou rafale de 3 | 30 | 11 | —/—/ND | 97 | 1990 |
| **Mitraillette Thompson** | 15 | 1D10+2 | 20 mètres | 1 ou rafale | 20/33 | 8 | —/ND/ND | 96 | 1920 |
| **Pistolet mitrailleur Uzi** | 15 | 1D10 | 40 mètres | 2 ou rafale | 32 | 8 | —/—/1000 | 98 | 1990 |

**+bd** — plus le bonus aux dommages, qui varie selon les investigateurs et peut même être négatif.
**Spéciaux** — voir les règles concernant la Lutte, dans la section consacrée aux compétences.
**1C, 2C** — un canon, deux canons.
**1/2 round** — ne peut être tiré qu'un round sur deux si l'on souhaite un minimum de précision.
***** — cette arme ou cette catégorie d'armes peut empaler.
**Rafale** — l'usage d'armes capables de tirer par rafales est strictement interdit aux simples citoyens ; les prix notés correspondent à ceux pratiqués sur les marchés parallèles.
**ND** — "Non Disponible". Armes interdites aux civils, que ce soit dans leurs versions automatiques ou normales. La possessions de ces armes peut être considérée comme un délit.
**Panne = Facteur de Panne** — si un jet d'attaque est supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme, celle-ci tombe en panne. Si l'arme en question est un revolver, un fusil de chasse ou une arme non automatique, cela signifiera qu'une munition est défectueuse. Si c'est une arme automatique ou semi automatique, elle sera enrayée. Réparer une arme enrayée prend 1D6 rounds et nécessite un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence correspondant à cette arme (ex. : un jet en Fusil permettra de remettre en état un fusil enrayé). Le tireur peut recommencer ses tentatives de réparation jusqu'à ce qu'il réussisse... ou qu'il casse définitivement son arme en réalisant un jet supérieur ou égal à 96.
**Projectiles compacts pour fusils de chasse** — il est possible de charger un fusil de calibre 12 avec un projectile "compact" (pas du type chevrotine) capable d'infliger 1D10+6 points de dommages avec une portée de base de 50 mètres ; ces projectiles peuvent empaler.
**Rare** — arme considérée comme obsolète, qui peut être vendue en tant qu'antiquité à des collectionneurs.
**Prix par période** — les prix des années 1990 correspondent parfois à ceux pratiqués sur le marché des armes de collection.
**Dommages et portées des fusils de chasse** — les fusils de chasse tirent en "gerbe", c'est pourquoi leur chance de toucher une cible est plus importante. Les dommages de ces armes diminuent toutefois en fonction de la distance (d'où les dommages différents correspondant aux portées indiquées). Un seul jet d'attaque réussi peut permettre de toucher un groupe de cibles, si celles-ci sont groupées. Voir définition de la compétence Fusil de Chasse, page 41.

**Voir également la Table Complète des Armes en page 224**

REGLES

## Un Petit Exemple de Combat

*Alors qu'il explore le vieux manoir de Crowninshield, près d'Arkham, Harvey Walters surprend un cambrioleur en plein travail. L'homme l'a entendu arriver et son revolver est prêt à faire feu lorsque le journaliste surgit au détour d'un couloir. Harvey, qui a été alerté par des bruits suspects, tient quant à lui un pied de chaise à la main.*

*Son calibre 32 à canon court étant prêt, le voleur tire le premier, bien qu'il n'ait qu'une DEX de 10 alors que celle d'Harvey est de 12. Sa compétence en Arme de Poing est de 25%. Ce pourcentage devrait normalement être doublé puisqu'il fait feu à bout portant, mais comme le combat se déroule à la lueur du clair de lune, il faudrait également réduire de moitié ses chances de toucher : ces deux modifications s'annulent mutuellement. Le Gardien lance 1 D100 pour lui : 72. La balle manque son but.*

*Harvey (DEX de 12) abat ensuite son pied de chaise. Il a 25% de chances de toucher avec un gourdin, mais son joueur fait un jet de 84. Raté !*

*Le cambrioleur tire à nouveau (DEX de 10), mais le Gardien fait 85 aux dés... encore une balle perdue. Comme un revolver de calibre 32 est capable de faire feu trois fois par round, le voleur a droit à un troisième tir, comme s'il avait une DEX de 5 (ce qui correspond à la moitié de son score dans cette caractéristique). Cette fois, le Gardien obtient un 00 avec les dés : une "panne". Dans le cas d'un revolver, ce genre d'incident indique une balle défectueuse. Le Gardien annonce au joueur d'Harvey qu'il entend le cliquetis du percuteur, mais que le coup ne part pas.*

*Le joueur croit alors que le voleur a épuisé toutes ses munitions... une déduction pour le moins hâtive, mais le Gardien ne tente pas de le détromper. Au lieu de cela, il se contente de dire que l'inconnu paraît surpris et qu'il en oublie de tenter un nouveau tir au début du round suivant. Harvey est maintenant convaincu d'avoir l'avantage. Son joueur fait un jet de 01 (touché !) et le journaliste assène à son adversaire un coup violent avec son pied de chaise. Comme il utilise une arme assimilable à un petit gourdin, il lance 1D6 afin de déterminer les dommages qu'il inflige : 4 points (n'oublions pas qu'il n'a pas de bonus aux dommages). Le Gardien déclare alors que le voleur hurle de douleur. De plus, comme le jet de dés d'Harvey était vraiment très petit, il décrète aussi que le pied de chaise s'est abattu sur la main qui tenait le revolver et que celui-ci est tombé à terre. C'est ainsi que s'achève le second round de combat.*

*Au commencement du troisième, le cambrioleur ne peut plus agir qu'au moment correspondant à sa DEX normale. Or, celle d'Harvey étant supérieure, c'est lui qui frappe le premier... et rate avec un jet de 22, ses chances de toucher étant également réduites à cause de l'obscurité ambiante. Le Gardien estime alors que le voleur n'a guère envie de se mesurer en combat à mains nues avec un adversaire aussi redoutable : il tourne les talons et détale, abandonnant ainsi la victoire au journaliste.*

*Ce dernier pâlit un peu, quelques instants après, lorsqu'il constate que l'arme du cambrioleur contenait encore quatre balles, mais le Gardien le félicite pour sa bravoure et lui dit de cocher sa compétence en Petit Gourdin. Une ou deux semaines plus tard, l'aventure étant achevée, le Gardien demande aux joueurs d'effectuer des jets d'expérience... ce qui vaut à Harvey de savoir désormais manier les pieds de chaise avec 32% de chances de toucher.*

REGLES

# Définitions des compétences

Des circonstances imprévisibles peuvent parfois conduire à employer des compétences d'une manière originale. C'est pourquoi les définitions ci-après sont suffisamment vagues pour que les joueurs puissent envisager, avec l'accord de leur Gardien, d'employer leurs talents dans des situations spéciales qui ne sont pas expressément prévues par les règles. Vous trouverez — noté entre parenthèses à côté du nom de la compétence— les chances de base dont les investigateurs bénéficient au départ.

Les pourcentages des compétences correspondent aux connaissances sur le sujet, accessibles au cours de la période dans laquelle ils évoluent. Il ne s'agit pas d'estimations proportionnelles à un hypothétique "savoir absolu". Ainsi, un homme qui a 60% en Physique dans les années 1990 sait certainement beaucoup plus de choses qu'un savant des années 20 qui possède de 90% dans cette même compétence.

## Anthropologie (00%)

Cette compétence permet à son utilisateur de déterminer l'origine d'un individu, rien qu'en observant son comportement. Si le personnage a l'opportunité d'étudier une culture pendant un certain temps — ou de travailler sur des rapports précis concernant une culture disparue — il lui sera alors possible d'émettre des déductions simples concernant ses mœurs et ses concepts moraux. S'il a l'opportunité de poursuivre son étude pendant un mois ou plus, il pourra comprendre ses valeurs essentielles et, en réussissant un jet de Psychologie, sera éventuellement en mesure de prédire les actes et les convictions d'un représentant de ladite culture. Cette compétence est surtout utile avec les cultures qui existent toujours.

## Archéologie (00%)

Grâce à elle, on peut déterminer l'époque et l'origine d'une relique provenant d'une ancienne civilisation. Elle représente également le pourcentage de chances qu'a son utilisateur de reconnaître un faux. Si un investigateur a l'opportunité d'examiner et d'inspecter minutieusement l'ensemble d'un site antique, il peut alors faire quelques déductions sur la culture de ses habitants originels en réussissant un jet d'Archéologie. S'il parvient conjointement à réussir un jet en Anthropologie, ses déductions seront encore plus détaillées et plus justes. Les archéologues choisissent généralement de se spécialiser dans certaines époques et civilisations.

## Arme de Poing (20%)

A employer avec toutes les armes ressemblant à un pistolet. Lorsqu'un personnage des années 1990 utilisera un pistolet mitrailleur (MAC-11, Uzi, etc.), il faudra recourir à la compétence Mitraillette pour les tirs en rafales. Les différences de cadences de tirs des diverses armes de poings tiennent compte de leurs reculs respectifs et de leur maniabilité.



Le chargement et le maniement d'un pistolet à poudre noire pourront également nécessiter la réussite d'un jet en Histoire, si le Gardien en décide ainsi.

## Art (05%)

Il faut préciser, dans cette catégorie de compétences, quel "art" pratique l'investigateur : instrument de musique, peinture, cuisine, etc. Il devra toujours s'agir d'une activité artistique non littéraire à laquelle un individu normal peut se consacrer dans sa vie quotidienne. Une utilisation réussie de cette compétence indiquera que la prestation ou l'œuvre concernée est agréable et le public satisfait. Un échec, en revanche, signifiera que le personnage a chanté faux ou qu'il n'a pas su exprimer ses sentiments.

Les artistes cités dans les ouvrages de Lovecraft sont toujours tournés vers les muses traditionnelles, mais le Gardien peut autoriser des formes "d'art" plus prosaïques, comme le base-ball ou la jonglerie. Les joueurs doivent toujours indiquer très précisément le domaine particulier dans lequel s'exprime le talent de leur personnage : peinture *à l'huile*, chanteur *d'opéra*, etc. Sur la fiche d'investigateur, plusieurs lignes ont été laissées vierges en dessous du nom de cette compétence, afin qu'il soit possible d'en décliner plusieurs versions.

## Arts Martiaux (00%)

Cette compétence doit être employée en conjonction avec Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied ou Lutte. Si le jet d'attaque d'un investigateur est inférieur ou égal à son pourcentage en Arts Martiaux, les dommages qu'il infligera seront alors multipliés par deux. Un Coup de Poing réussi pourra ainsi infliger 2D3 points de dégâts, auxquels viendra s'ajouter le bonus aux dommages normal de l'attaquant. En effet, si cette compétence permet de doubler les dommages d'une arme naturelle, elle est sans effet sur le bonus aux dommages.

Une personne qui possède Arts Martiaux n'aura pas besoin d'annoncer quelle attaque elle entend parer au début d'un round de combat : elle pourra se contenter de le faire juste avant que son adversaire ne tente son jet de dés.

Cette compétence ne permet pas d'éviter les balles et autres projectiles.

Les arts martiaux ont été inventés par des peuples qui n'avaient pas le droit d'utiliser des armes, et il en existe de toutes sortes : judo, aïkido, capœra, karaté, savate, taekyun, taekwondo, kung-fu, etc. Si un personnage possède cette compétence, il devra préciser quel sport de combat il pratique... ou en inventer un. Dans les années 1890 et 1920, les écoles d'arts martiaux gardaient jalousement les secrets de leurs techniques.

## Astronomie (00%)

Cette compétence permet à son utilisateur de savoir quelles étoiles et quelles planètes sont visibles dans le ciel à n'importe quel moment de l'année, de prédire quand se produiront des éclipses ou des pluies de météorites et de nommer les corps célestes les plus connus. Un universitaire pourra parfois aussi calculer des orbites, parler du cycle de vie des étoiles et (dans les années 1990) avoir une "spécialité" telle que radioastronomie.

## Baratin (05%)

Cette compétence oblige la victime à être d'accord avec tout ce que peut dire le baratineur. Sans réfléchir, elle signera des documents, laissera passer son interlocuteur, lui prêtera son automobile et — d'une manière générale — fera tout ce qu'il lui demandera. Toutefois, si on lui laisse un petit moment de réflexion, elle pourra retrouver ses esprits en réussissant un jet d'Idée, annulant ainsi tous les effets du Baratin. ■ *Le Comte von Samme vient de réussir un jet de Baratin, et Harvey monte l'escalier pour aller chercher un stylo afin de signer les contrats frauduleux et sans valeur de l'escroc. Une fois en haut, il reste suffisamment longtemps loin du baratineur pour avoir droit à un jet d'Idée... qu'il réussit. Il reprend aussitôt ses esprits et redescend, déterminé à ne pas signer. Le Comte va devoir attendre plusieurs heures avant de pouvoir ressortir ses salades, à moins qu'il ne change de tactique et tente de Persuader Harvey.*

L'avantage du Baratin, c'est qu'il peut faire passer pour vrais des objets ou des faits manifestement faux ou suspects. Il nécessite aussi moins de temps (seulement une minute environ) pour être mis en œuvre que la Persuasion ou le Marchandage qui pourront exiger des heures, voire des jours entiers, pour obtenir les mêmes résultats. Si le Baratin produit des effets rapides, il ne pourra cependant influencer qu'un nombre limité d'individus. Il ne produira en outre aucun effet sur une personne s'étant déjà forgé sa propre opinion ; il faudra alors utiliser la Persuasion.

## Bibliothèque (25%)

Particulièrement utile dans L'Appel de Cthulhu, cette compétence permettra à un personnage de trouver un livre, un journal ou une référence précise au sein d'une bibliothèque ou d'un fichier... à condition que l'objet de ses recherches existe. Comme il faut quatre heures de recherches assidues pour utiliser cette compétence, on ne peut généralement effectuer que deux tentatives par jour.

Elle ne permettra pas d'avoir accès à des rayons sous clef, ni à des collections spéciales de livres rares, mais elle permettra éventuellement de connaître leur existence. Il pourra alors s'avérer nécessaire de recourir au Baratin, à la Persuasion, au Marchandage, au Crédit — voire de produire les autorisations adéquates — pour consulter les documents convoités.

## Biologie (00%)

Cette compétence, relative à la "science de la vie", englobe la botanique, la cytologie, l'écologie, la génétique, l'histologie, la microbiologie, la physiologie, la zoologie, etc. Les connaissances de son utilisateur dépendent de la période considérée. Elle pourra, par exemple, servir à mettre au point un vaccin contre un monstrueux virus affilié au Mythe ou à isoler les principes actifs d'une plante hallucinogène rare.

## Chimie (00%)

La chimie est l'étude de la composition des substances et de leurs réactions lorsqu'elles sont soumises à différentes températures, énergies et pressions. Cette compétence permet de concocter des composés chimiques relativement complexes (y compris des explosifs simples, des poisons, des gaz et des acides) en réussissant un jet de dés, si l'on consacre au moins une journée à cette tâche et si l'on dispose de l'équipement et des produits nécessaires. Son utilisateur pourra aussi analyser une substance inconnue en réussissant un jet de dés, pour peu qu'il ait à portée de main le matériel et les réactifs adéquats.

## Comptabilité (10%)

Cette compétence permet à son utilisateur de connaître les techniques comptables en usage et de vérifier les livres de comptes des personnes physiques et morales. Il lui sera ainsi possible de repérer les agissements d'employés indélicats, de suivre à la trace des détournements de fonds, de trouver des indices sur d'éventuelles tentatives de corruption ou d'extorsion, et de se faire une idée sur la situation financière réelle d'une entreprise. En examinant de vieux livres de comptes, il peut aussi découvrir comment leur propriétaire a fait fortune (par exemple en pratiquant le commerce des céréales, la traite des esclaves, la contrebande de whisky, etc.) et déterminer le montant et la nature des dépenses effectuées.

REGLES

## Conduire (une) Automobile/Charrette (20%)

Quiconque possède cette compétence est capable de conduire une automobile ou une camionnette dans des conditions normales. Si un personnage essaye de semer des poursuivants ou de filer un autre véhicule, les deux conducteurs doivent alors effectuer des jets de compétence jusqu'à ce que l'un d'eux rate le sien, alors que l'autre le réussit. Pour simuler des poursuites plus détaillées, reportez-vous aux règles optionnelles prévues à cet effet. L'exécution des manœuvres dangereuses nécessite toujours un tirage en Conduire.

Dans les années 1890, cette compétence s'appelle "Conduire une Charrette", sans que cela change ses règles d'utilisation. Si quelqu'un de cette période tente de Conduire une Automobile, son pourcentage de départ sera de 00%. De même, les investigateurs des années 1920 et 1990 devraient avoir 00% en Conduire une Charrette.

## Conduire (un) Engin Lourd (00%)

C'est la capacité à conduire et faire fonctionner un tracteur, un tank, une pelleteuse mécanique, une locomotive ou tout autre engin lourd. Chaque fois que le conducteur tentera d'accomplir une manœuvre délicate, il devra réussir un jet de compétence pour y parvenir. Aucun jet ne sera cependant nécessaire dans des conditions normales. Le Gardien pourra décider de réduire cette compétence lorsqu'un personnage aura affaire à une machine qu'il

# Compétences & Chances de Base

| compétence | chances de base | compétence | chances de base | compétence | chances de base |
|---|---|---|---|---|---|
| **Anthropologie** | 00% | **Fusil** | 25% | **Physique** | 00% |
| **Archéologie** | 00% | **Fusil de Chasse** | 30% | **Piloter** | 00% |
| **Arme de Poing** | 20% | **Géologie** | 00% | **Premiers Soins** | 30% |
| **Art** | 05% | **Grimper** | 40% | **Psychanalyse** | 00% |
| **Arts Martiaux** | 00% | **Histoire** | 20% | **Psychologie** | 05% |
| **Astronomie** | 00% | **Histoire Naturelle** | 10% | **Sauter** | 25% |
| **Baratin** | 05% | **Informatique** | 00% | **Se Cacher** | 10% |
| **Bibliothèque** | 25% | **Lancer** | 25% | **Serrurerie** | 00% |
| **Biologie** | 00% | **Langue Etrangère** | 00% | **Suivre une Piste** | 10% |
| **Chimie** | 00% | **Langue Natale** | EDU x 5% | **Trouver Objet Caché** | 25% |
| **Comptabilité** | 10% | **Lutte** | 25% | | |
| **Conduire Auto/Charrette** | 20% | **Marchandage** | 05% | | |
| **Conduire Engin Lourd** | 00% | **Mécanique** | 20% | | |
| **Coup de Pied** | 25% | **Médecine** | 05% | | |
| **Coup de Poing** | 50% | **Mitraillette** | 15% | | |
| **Coup de Tête** | 10% | **Mitrailleuse** | 15% | | |
| **Crédit** | 15% | **Monter à Cheval** | 05% | | |
| **Discrétion** | 10% | **Mythe de Cthulhu** | 00% | | |
| **Dissimulation** | 15% | **Nager** | 25% | | |
| **Droit** | 05% | **Navigation** | 10% | | |
| **Ecouter** | 25% | **Occultisme** | 05% | | |
| **Electricité** | 10% | **Pharmacologie** | 00% | | |
| **Electronique** | 00% | **Photographie** | 10% | | |
| **Esquiver** | DEX x 2% | **Persuasion** | 15% | | |

**Notes concernant les compétences**

*Informatique et Electronique ne concernent que les années 1990.*

*Dans les années 1890, c'est Conduire une Charrette qui commence à 20%, alors que Conduire une Automobile débute à 00%. Dans les années 1920, c'est au contraire Conduire une Auto qui commence à 20%, alors que Conduire une Charrette est au départ à 00%.*

*Dans les années 1890, la compétence Piloter concerne les ballons et les bateaux uniquement ; dans les années 1920, elle peut permettre d'utiliser des ballons, des dirigeables, des avions et des bateaux ; dans les années 1990, elle sert à piloter les avions à hélice, les avions de ligne, les chasseurs à réaction, les ballons, les dirigeables et les bateaux.*

*Dans les années 1890, un médecin ne peut pas s'adonner à la Psychanalyse dans le cadre de sa profession.*

*Il est impossible d'acheter des mitraillettes dans les années 1890.*

*Les deux tables consacrées aux armes dans le présent ouvrage détaillent d'autres compétences de combat.*

## Quelles sont les compétences les plus utiles

Cette question nous est souvent posée, mais la réponse qu'on peut lui apporter dépend en grande partie du "style de jeu" pratiqué par le Gardien et ses joueurs. Dans les scénarios du commerce, cependant, les compétences indiquées ci-dessous sont généralement fort utiles.

**Mythe de Cthulhu** — elle joue un rôle fondamental dans le jeu, mais elle a pour inconvénient de diminuer (ou tout du moins de limiter) votre Santé Mentale chaque fois qu'elle s'accroît. Elle ne peut pas être choisie au moment de la création d'un investigateur et ne peut augmenter qu'en cours de partie.

**Bibliothèque** — on doit pratiquement effectuer un jet dans cette compétence à chaque aventure. Elle est extrêmement précieuse pour trouver des informations, des indices et des preuves.

**Trouver Objet Caché** — utile pour découvrir des indices et des objets de toutes sortes. Fréquemment employée dans les scénarios du commerce.

**Langue Etrangère** — la plupart des grimoires du Mythe ne sont pas écrits en anglais... et ils sont souvent intraduisibles.

**Marchandage/Baratin** — pour bluffer, tromper ou conclure un accord très rapidement. La Persuasion prend plus de temps.

**Crédit (années 1890) / Informatique (années 1990)** — des compétences très importantes aux époques indiquées entre parenthèses.

**Arme à Feu/Arme Blanche** — il est souvent nécessaire de recourir à la force pour se débarrasser de serviteurs ou de malades mentaux. Mais elle est généralement inefficace contre les puissances surnaturelles.

**Une compétence académique, comme Astronomie ou Physique** — dans n'importe quelle aventure, une ou deux compétences de ce type sont utiles... mais lesquelles ?

**Médecine/Premiers Soins** — permettent de maintenir les investigateurs en vie.

**Psychologie/Psychanalyse** — la première permet de se faire une idée sur les motivations d'autrui, alors que la seconde est de première importance chaque fois qu'un personnage a subi un important choc émotionnel.

N'oubliez cependant pas que la compétence *la plus utile* restera toujours celle pour laquelle votre Gardien vous demandera un jet à un moment critique...

## Entraînement

Pour peu que vous soyez prêt à débourser une somme suffisante, vous trouverez toujours quelqu'un qui acceptera de partager son savoir avec vous. Des règles sur l'entraînement ne peuvent avoir de sens que dans le cadre d'une campagne, quand des joueurs qui se connaissent bien se réunissent régulièrement. Chaque Gardien devra néanmoins s'occuper de certains détails.

Personne ne devrait — sans avoir une bonne raison pour cela — pouvoir retourner à l'école afin d'acquérir 1D10 points supplémentaires dans une compétence donnée par période de six mois d'étude. Il reviendra au Gardien de décider s'il est possible ou non de suivre des cours dans plusieurs matières et si un investigateur s'investit suffisamment dans ses études. Tous les six mois, celui-ci aura en principe droit à un jet d'expérience pour la (les) compétence(s) concernée(s).

Si le Gardien le désire, la cadence d'apprentissage d'une compétence pourra être ralentie... ou accélérée si l'étudiant bénéficie des cours d'un professeur renommé. Ce second cas de figure devrait cependant découler d'une action d'éclat ou d'une démonstration de grande persévérance, car il y a toujours beaucoup de candidats pour suivre les enseignements des pédagogues réputés.

Certaines compétences de combat (comme Fleuret, par exemple) sont tellement peu pratiquées qu'il faudra s'adresser à des écoles spécialisées pour les développer.

## Démarrer une compétence à partir de zéro

Il existe plusieurs méthodes possibles. Le Gardien est libre de choisir celles qui lui conviennent parmi celles proposées ci-dessous.

- Dans une situation périlleuse, si un investigateur réussit un jet de 01 pour une compétence qu'il ne possède pas, il aura droit à un jet d'expérience concernant cette compétence à la fin de l'aventure.
- Joueurs et Gardien peuvent se mettre d'accord sur un système d'enseignement ou d'entraînement qui permettra d'acquérir 1D10 points de compétence par période de six mois d'apprentissage. Attention : si les étudiants participent à un trop grand nombre d'aventures pendant un semestre d'étude, cela pourra compromettre gravement leurs études.
- Joueurs et Gardien peuvent aussi se mettre d'accord sur une méthode d'apprentissage en "autodidacte" pour ce qui concerne les compétences académiques. Un investigateur pourra alors passer six mois à étudier des ouvrages spécialisés, puis tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à la moyenne de son INT et de son POU. Si ce tirage est réussi, il acquerra alors 1D10 points dans la compétence convoitée. En cas d'échec, les six mois de travail n'auront servi à rien.
- Si un personnage qui a le plus grand besoin de posséder un bon niveau dans certaines compétences physiques — comme Sauter, par exemple — passe son temps libre à s'entraîner, le Gardien pourra lui accorder exceptionnellement un jet d'expérience dans la compétence concernée. Il ne faudra pas abuser de ce système, car le but du jeu doit rester pour les personnages de développer leurs compétences en cours d'aventure.

n'a jamais utilisée auparavant. En effet, un conducteur de bulldozer éprouvera certainement quelques difficultés la première fois qu'il devra faire fonctionner les turbines à vapeur d'un cargo.

## Coup de Pied (25%)

Ce genre d'attaque — qu'il s'agisse d'un simple coup de pied porté à la mâchoire ou à l'aine, d'un élégant coup de savate ou d'un coup à pieds joints — fera toujours très mal lorsqu'il sera réussi.

## Coup de Poing (50%)

Cette compétence s'explique d'elle-même et doit être utilisée chaque fois qu'un personnage administre un coup de poing, un atémi de karaté, une claque violente, etc. On peut également l'employer pour parer un Coup de Pied ou un Coup de Tête et s'en servir avec les règles concernant les attaques visant à assommer. Un jet réussi en Arts Martiaux aura pour effet d'accroître les dommages infligés par un Coup de Poing.

## Coup de Tête (10%)

Une des compétences les plus utiles dans les bagarres de rue. Elle permet à un investigateur de frapper le ventre, le nez, le front ou la nuque de l'adversaire avec son propre crâne. Cette arme naturelle peut être employée dans les lieux les plus exigus et sera d'autant plus efficace si la victime est surprise. Cette compétence ne peut pas être employée pour parer un coup. Un jet réussi en Arts Martiaux peut éventuellement accroître les dommages qu'elle inflige.

## Crédit (15%)

Cette compétence correspond grosso modo à la prestance et à la prospérité apparente d'un investigateur. Elle représente les chances qu'il a d'obtenir un prêt auprès d'une banque ou d'une entreprise, de faire accepter un chèque sans provision ou de se faire dispenser d'une demande de garanties.

Dans les petites villes et les sociétés refermées sur elles-mêmes, comme celle de la Grande Bretagne des années 1890, tout le monde se connaît et le Crédit mesure autant la réputation d'un individu que son oppulence. Cette compétence pourra alors fluctuer à cause d'un comportement plus ou moins scandaleux, sans être profondément affectée par les gains ou les revers de fortune. Le Gardien devra informer ses joueurs de ces détails.

## Discrétion (10%)

C'est l'art de se déplacer en silence, sans alerter l'ennemi. Si quelqu'un l'utilise conjointement avec Se Cacher, il ne lancera qu'une seule fois les dés et comparera le résultat obtenu aux deux compétences afin de déterminer s'il parvient à se déplacer sans se faire repérer. Il pourra alors réussir avec l'une et échouer avec l'autre. Voir également Se Cacher.

## Dissimulation (15%)

Cette compétence permet de dissimuler ou de masquer des objets avec des débris, des chiffons ou tout autre matériau approprié, mais également de fabriquer des caches et des compartiments secrets, voire de peindre et de modifier superficiellement une chose afin qu'elle ne puisse pas être repérée.

On pourra aussi l'employer pour mettre une personne à l'abri des regards, mais celle-ci restera quand même repérable par n'importe quel observateur relativement attentif. Les objets de grande taille sont bien sûr plus difficiles à dissimuler que les autres : tout ce qui est plus grand qu'un éléphant ne peut être caché par un seul individu, alors qu'un groupe peut éventuellement parvenir à le camoufler.

Comparez cette compétence avec Se Cacher.

## Droit (05%)

C'est la chance qu'a un personnage de connaître un texte de loi précis, une jurisprudence ou une procédure légale en rapport avec la situation qui l'intéresse. Lorsque l'utilisateur opérera en pays étranger, son pourcentage sera diminué de moitié, à moins qu'il ne passe un certain temps (30-INT mois) à étudier la législation locale.

## Ecouter (25%)

Cette compétence représente l'aptitude d'un investigateur à entendre et à interpréter des sons. Elle englobe l'art de comprendre ce qui se dit à la table d'à côté, ou d'entendre des murmures au travers d'une porte fermée. Le Gardien pourra l'utiliser afin de déterminer, par exemple, si le craquement d'une lame de parquet suffit à réveiller un personnage.

## Electricité (10%)

Cette compétence permet de réparer ou de modifier un appareillage électrique : allumage de voiture, moteurs électriques et alarmes antivol. Ne pas confondre avec l'Electronique des années 1990 ! Une réparation donnée pourra nécessiter des pièces de rechange ou des outils particuliers. Certaines tâches, surtout dans les années 1920, pourront également exiger la réussite d'un jet en Mécanique.

## Electronique (00%)

Typique des années 1990, cette compétence permet de réviser et de réparer des appareils électroniques, ou de réaliser des montages simples. Employez Physique et Electricité, lorsqu'un investigateur des années 1890 ou 1920 souhaitera effectuer une tâche relevant de ce domaine. A la différence de l'Electricité, avec laquelle on peut parfois se contenter des moyens du bord, l'Electronique exige l'emploi de pièces adéquates, car celles-ci sont toujours conçues pour accomplir des fonctions spécifiques. On ne pourra rien faire si l'on ne dispose pas de la puce ou du circuit imprimé dont on a besoin.

## Esquiver (DEX x 2%)

Cette compétence est idéale pour éviter les coups ou les projectiles si on a le temps de les voir venir. Un personnage qui esquive ne peut toutefois pas attaquer, ni rien tenter d'autre au cours du même round, à part parer.

On peut tenter d'Esquiver tout ce qu'on voit — un rocher qui tombe ou une voiture qui fait un écart, par exemple — afin d'éviter d'encaisser des dommages.

A l'instar des autres, cette compétence peut être augmentée par le biais de l'expérience.

## Fusil (25%)

Cette compétence donne la capacité d'utiliser n'importe quel type de fusil : non automatique, semi-automatique ou automatique. Lorsqu'un fusil d'assaut des années 1990 sera employé pour tirer en rafales, demandez un jet dans cette compétence. Faites de même quand un fusil de chasse sera chargé avec des projectiles compacts.

Le nombre de tirs possibles par round varie en fonction du type de l'arme, de son recul et du temps nécessaire pour ajuster une cible.

Si le Gardien le désire, il pourra exiger de ses joueurs qu'il réussissent également un jet en Histoire lorsqu'ils se serviront d'un fusil à poudre noire.

Il est éventuellement possible de "fondre" cette compétence avec celle en Fusil de Chasse, afin de ne tenir compte que des différences entre les munitions employées.

## Fusil de Chasse (30%)

C'est l'aptitude à utiliser n'importe quelle arme chargée avec des munitions à fragmentation. Comme les fusils de chasse tirent en "gerbes", les dommages infligés diminueront avec la distance, mais pas les chances de toucher. A une distance comprise entre 10 et 20 mètres, il sera possible de toucher 1D3 cibles groupées avec une seule cartouche. Le nombre de cibles groupées pouvant être atteintes sera d'1D6 si elles se trouvent entre 20 et 50 mètres du tireur. Il reviendra au Gardien de décider si des cibles sont assez proches les unes des autres pour que cette règle s'applique.

Les fusils de chasse à canon double peuvent être sciés, ce qui les rend plus faciles à dissimuler. Les armes ainsi modifiées ont été interdites aux Etats-Unis dès les années 20. Reportez-vous aux tables des armes à feu pour connaître leurs caractéristiques.

Lorsqu'un fusil de chasse est chargé avec des projectiles compacts (assimilables à des balles classiques), employez la compétence en Fusil. Il est éventuellement possible de "fondre" cette dernière avec celle en Fusil de Chasse, afin de ne tenir compte que des différences existant entre les munitions utilisées.

## Géologie (00%)

Cette compétence rend capable de déterminer l'âge approximatif d'une strate rocheuse, de reconnaître des types de fossiles et d'identifier toutes sortes de minéraux et de cristaux. Elle peut également déterminer quelles sont les zones sismiques potentielles, les sites les plus propices à une exploitation minière et les endroits où risquent de se produire des avalanches, des éruptions volcaniques ou d'autres phénomènes du même ordre. Sherlock Holmes connaissait parfaitement la nature des sols des environs de Londres, ce qui lui permettait de deviner les déplacements récents d'un individu, rien qu'en observant la poussière accumulée sur ses chaussures.

## Grimper (40%)

Cette compétence s'explique d'elle-même. Un jet doit être réussi tous les 3 à 10 mètres, selon la difficulté de l'escalade (à l'appréciation du Gardien). Cette difficulté sera d'ailleurs affectée par divers facteurs : surface, vent, jour ou nuit, précipitations, etc.

Si un personnage souhaite grimper sans faire de bruit, son jet de dés devra être comparé à ses compétences en Grimper et en Discrétion. Si le résultat correspond à une réussite en Grimper mais pas en Discrétion, on considérera que l'ascension est menée à bien mais qu'elle est bruyante. A l'inverse, si le jet est supérieur à sa compétence en Grimper tout en étant inférieur ou égal à celle en Discrétion, cela voudra dire qu'il est tombé... sans faire trop de bruit.

## Histoire (20%)

En réussissant son jet dans cette compétence, un personnage sera capable de se remémorer l'histoire d'un pays ou d'une ville, et notamment les événements susceptibles de l'intéresser. Ses chances de succès seront éventuellement réduites s'il essaye de se souvenir de quelque chose concernant un fait particulièrement peu connu. Un jet en Histoire pourra également servir à identifier une langue morte ou à se rappeler une technique ancienne.

## Histoire Naturelle (10%)

A l'origine, il s'agissait de la science consacrée à l'étude des formes de vie végétales et animales dans leur environnement. Mais, même dans les années 1890, elle était déjà divisée en plusieurs disciplines universitaires. En tant que compétence, Histoire Naturelle représente les connaissances que peuvent posséder des fermiers, des pêcheurs ou des amateurs éclairés. Elle permet d'identifier des espèces, ainsi que de connaître leurs habitudes, leur milieu de prédilection et leurs besoins vitaux. Ces informations peuvent toutefois être erronées, si le naturaliste se laisse emporter par son enthousiasme ou par le poids des traditions de son époque. Employez Histoire Naturelle chaque fois qu'un personnage tente d'évaluer la santé d'un cheval lors d'une foire aux bestiaux ou d'estimer la valeur réelle d'une collection de papillons.

## Informatique (00%)

Cette compétence n'est pas nécessaire pour qui veut se servir d'un micro-ordinateur ou utiliser un logiciel courant. En revanche, elle sera indispensable à une personne désireuse d'effectuer certaines manipulations "spéciales" sur un ordinateur.

Typique des années 1990, elle permet à son utilisateur d'employer divers langages informatiques afin de faire ce qu'il veut avec sa machine : élaborer de nouveaux programmes, retrouver et analyser des données spécifiques, forcer les systèmes de sécurité de banques de données, explorer des réseaux informatisés complexes, détecter les points faibles et les intrusions dans de tels réseaux, repérer des virus, etc.

Chaque utilisation de cette compétence prendra au moins une demi-journée et pourra nécessiter plusieurs jets de dés. Le Gardien devra fixer lui-même les conditions à remplir pour réussir la tâche envisagée. Il serait également bon qu'il se charge en secret de la plupart des tirages. La compétence Bibliothèque pourra s'avérer utile pour trouver des informations particulières au sein d'un réseau informatisé.

## Lancer (25%)

Cette compétence sert à lancer des objets sur des cibles, en s'arrangeant pour que ce soit la bonne partie des projectiles (la lame d'un couteau, par exemple) qui atteigne l'objectif. Un objet équilibré de la taille de la paume pourra ainsi être envoyé à une distance en mètres égale à trois fois la différence entre la FOR du lanceur et sa propre TAI ([FOR - TAI] x 3). Toutefois, cette distance sera doublée s'il a été conçu spécialement pour être lancé. Mais ce sera au Gardien de choisir un multiplicateur, puisqu'une balle de base-ball ne se comportera jamais comme un javelot.

Si le jet est raté, on fera appel au hasard afin de déterminer l'endroit où atterrira le projectile. La différence entre le résultat obtenu aux dés et le score à réaliser pourra donner quelque indication sur l'éloignement relatif du projectile en question.

## Langue Etrangère (00%)

Il est obligatoire de préciser la langue connue. Cette compétence représente le pourcentage de chances avec lequel un personnage lit, écrit ou parle une autre langue que la sienne. Il ne peut s'agir ici de langages trop anciens et méconnus — comme le sumérien, par exemple —, mais de langues vivantes. Il faut effectuer un jet séparé pour comprendre chaque point important (déterminé par le Gardien) d'un document ou d'un discours rédigé ou prononcé dans l'idiome concerné. Le Gardien pourra en outre réduire les chances de succès si des termes ou des tournures archaïques sont employés. En règle générale, cependant, un seul tirage sera suffisant pour un livre entier.

Cette compétence permettra toujours à son utilisateur de saisir la teneur d'une conversation, mais il lui faudra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 x l'EDU pour parvenir à s'exprimer dans une langue étrangère comme s'il s'agissait de sa langue natale. Des lignes vierges sont prévues sur les fiches d'investigateur pour les différents idiomes que pourront connaître les personnages.

L'identification d'une langue vivante inconnue nécessitera un jet en Connaissance, alors qu'il faudra recourir à des jets en Histoire ou en Archéologie pour identifier une langue morte. Les langages extra-terrestres ne pourront être reconnus que grâce à des jets en Mythe de Cthulhu ou en Occultisme.

## Langue Natale (EDU x 5%)

Préciser la langue en question. La plupart des gens ne pratiquent qu'une seule langue au cours de leur enfance et de leur prime jeunesse. Ainsi, les habitants des Etats-Unis connaissent généralement une forme plus ou moins pure de l'anglais. Mais, quelle que soit la langue natale choisie pour un investigateur, celui-ci la pratiquera avec une compétence égale à 5 fois son EDU, représentant son aptitude à la parler, la lire et l'écrire. La réussite d'un jet de compétence ne sera néanmoins nécessaire que lorsqu'il voudra lire un texte particulièrement ardu ou un document rédigé dans un dialecte ancien, auquel cas le Gardien pourra éventuellement réduire ses chances de succès en fonction de la situation.

## Lutte (25%)

La Lutte est une arme naturelle particulière, fréquemment employée pour réduire un adversaire à l'impuissance sans lui faire de mal. Cet adversaire a toutefois la possibilité de parer — au cours du premier round où elle est employée avec succès — par un jet réussi dans une compétence de combat (Lutte ou autre).

Si, au cours d'un round donné, on réussit une attaque en Lutte sans que celle-ci soit parée, on parviendra à placer une prise et on pourra ensuite choisir entre différentes options...

- Immobiliser l'adversaire, en effectuant une confrontation des FOR sur la Table de Résistance. Si l'assaillant l'emporte, il pourra ensuite maintenir l'adversaire en question aussi longtemps qu'il n'entreprendra pas une autre action.
- Jeter à terre l'adversaire. Réussite automatique.

REGLES

■ Assommer l'adversaire au cours du premier round ou des rounds suivants. Voir les règles concernant les attaques visant à assommer.

■ Désarmer l'adversaire en réussissant un jet de Lutte lors de deux rounds consécutifs. Un investigateur aura ainsi la possibilité d'empêcher une attaque au corps à corps pendant le premier round, puis d'arracher l'arme de son opposant pendant le second.

■ Infliger une blessure à l'adversaire en réussissant un jet de Lutte au cours d'un des rounds suivants, ce qui aura pour effet de faire perdre 1D6 (+ le bonus aux dommages) Points de Vie à la victime. Il sera ensuite possible de lui causer de nouveaux dégâts en réussissant d'autres jets de Lutte.

■ Etrangler l'adversaire. Il suffira pour cela de déclarer son intention, puis d'appliquer les règles sur l'asphyxie (voir Noyades). Il ne sera pas nécessaire de réussir un nouveau jet de dés.

Pour se libérer d'une prise de Lutte, l'adversaire devra réussir au cours d'un round de combat une confrontation sur la Table de Résistance de sa propre FOR contre celle du lutteur, à un moment correspondant à sa DEX.

## Marchandage (05%)

Le Marchandage permet parfois d'acheter quelque chose à un prix inférieur à celui qui en est demandé. Le "marchandeur" doit préciser quel prix il entend payer l'article qui l'intéresse ; pour chaque 2% de différence entre cette somme et celle demandée, il retirera 1% à sa compétence en Marchandage. Un commerçant n'acceptera cependant jamais de vendre à perte, quels que soient les efforts déployés par son client potentiel. Le Gardien devra fixer secrètement un "prix plancher" en dessous duquel il ne sera pas possible de descendre. ■ *Harvey Walters veut acquérir un fusil de chasse à Kriegs, en Allemagne, afin de l'emporter pour les recherches qu'il compte entreprendre sur la disparition de son valet Kurt dans de vieilles ruines. (Kurt a raté un jet de Discrétion et a été capturé par l'Habitant du château local). Le vieux marchand demande 100 $ américains pour l'arme, et Harvey ne dispose que d'un budget limité. Le journaliste propose 70 $ et tente un jet en Marchandage. Il a actuellement 20% dans cette compétence, mais il veut obtenir le fusil à un prix inférieur de 30% à celui fixé, aussi ses chances de succès sont-elles réduites de 15% et ne sont-elles plus que de 5%. Il fait un score de 22 aux dés et échoue dans sa tentative de marchandage. Harvey offre ensuite 80 $, ce qui fait passer ses chances à 10%. Il obtient 02 aux dés et réussit.*

Il est possible, par extension, d'employer cette compétence pour toutes les négociations impliquant un échange quelconque. Des jets conjoints en Crédit, Baratin ou Persuasion peuvent aussi être utiles.

Un marchandage simple sera souvent réglé en quelques minutes. Dans le cas de transactions contractuelles complexes, le processus pourra toutefois nécessiter plusieurs semaines et un jet en Droit.

## Mécanique (20%)

Permet de réparer une machine en panne ou de fabriquer un mécanisme simple, mais aussi d'exécuter des travaux élémentaires en plomberie ou en charpenterie. Elle va de pair avec la compétence en Electricité et il sera parfois nécessaire de les posséder toutes les deux pour remettre en état certains appareils. Des outils spéciaux ou des pièces détachées pourront en outre se révéler indispensables pour l'exécution de certaines tâches, comme crocheter des serrures (sauf dans le cas des verrous les plus simples). Voir également la compétence en Serrurerie.

## Médecine (05%)

Cette compétence permet de diagnostiquer et de soigner des maladies, des blessures, des empoisonnements, etc. S'il n'existe à l'époque considérée aucun traitement efficace pour une maladie, un jet réussi ne produira cependant que des effets limités, voire nuls. Quand un investigateur ratera un jet en Médecine, il devra attendre un certain temps avant de pouvoir faire une seconde tentative. Un autre personnage pourra néanmoins tenter sa chance dès le round suivant.

■ Dans les cas d'urgence, un jet réussi en Médecine permettra de restaurer 1D3 Points de Vie par blessure subie.

■ Un blessé ayant perdu tous ses Points de Vie au cours d'un round de combat pourra être maintenu en vie si l'on réussit *avant la fin du round suivant* à faire remonter son capital de Points de Vie jusqu'à "+1" (au minimum) grâce à un jet de Médecine.

■ Un jet réussi en Médecine permettra à un patient de guérir à la cadence de 2D3 Points de Vie par semaine de jeu.

■ Un jet réussi en Médecine permettra de ranimer instantanément un personnage assommé. Cette règle pourra être étendue à tous les cas d'inconscience, si le Gardien le désire.

■ Le Gardien sera en droit de décider qu'un problème médical particulier est incurable.

## Mitraillette (15%)

Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage fait feu avec un pistolet mitrailleur ou une mitraillette. Certaines armes de ce type sont tellement petites (ex. : le Skorpion des années 1990), qu'il faudra employer Arme de Poing quand on s'en servira pour tirer des coups distincts. Il n'existait pas de mitraillettes dans les années 1890.

## Mitrailleuse (15%)

Employez cette compétence chaque fois que quelqu'un tire des rafales avec une arme montée sur trépied. Pour les tirs simples effectués avec de tels engins, utilisez plutôt Fusil. Dans les années 1990, il est parfois difficile de faire la différence entre des fusils d'assaut, des mitraillettes et des fusils mitrailleurs.

## Monter à Cheval (05%)

Cette compétence permettra de monter un cheval, un âne ou une mule sur un terrain pas trop accidenté. Il sera même possible de monter un chameau, avec un pourcentage de réussite réduit. Son utilisateur saura également comment rester en selle au galop et connaîtra les soins élémentaires à prodiguer à une monture, ainsi que les différents accessoires d'équitation.

Lorsque sa bête fera quelque chose d'inattendu (un écart, par exemple), ses chances de rester sur son dos seront égales à sa compétence. Si un personnage chute de cheval — parce que celui-ci a trébuché, vient d'être tué, ou simplement parce qu'un jet de compétence a été raté —il perdra 1D6 Points de Vie. Un jet réussi en Sauter lui permettra toutefois de retomber sur ses pieds et de retirer 1D6 points aux dommages subis.

Pour réussir à manier une arme alors qu'on se trouve sur une monture, il faudra posséder au moins 50% en Monter à Cheval et dans la compétence de l'arme en question. Le Gardien pourra également modifier les jets de dés afin de tenir compte des circonstances.

## Mythe de Cthulhu (00%)

Bien qu'ayant toutes les apparences d'une compétence ordinaire, Mythe de Cthulhu est un cas particulier. Aucun investigateur ne peut choisir cette compétence quand il débute — que ce soit comme compétence liée à sa profession ou comme intérêt personnel — et il est en outre impossible de l'augmenter par l'expérience selon la méthode habituelle. Les points en Mythe de Cthulhu ne peuvent être acquis qu'à la suite (1) de confrontations avec le Mythe ayant entraîné la folie, (2) de visions démentielles révélant la véritable nature de l'univers, (3) de la lecture d'ouvrages et de documents interdits. Le fait d'assister ou de participer à certains événements ou cérémonies peut aussi permettre de gagner quelques points. Les investigateurs ne devraient jamais souhaiter trop développer cette compétence, car leur SAN ne peut être supérieure à 99 moins le pourcentage en Mythe de Cthulhu.

Lorsque l'un d'eux verra une trace, ou tout autre preuve de l'existence d'un monstre du Mythe, un jet de compétence réussi lui suffira pour déterminer à quelle entité il a affaire ou deviner certaines choses la concernant (comportement, pouvoirs, etc.). L'emploi de cette compétence l'aidera aussi à reconnaître un sortilège en observant la manière dont il est lancé, comme à identifier un livre du

Mythe rien qu'en feuilletant quelques-unes de ses pages. On ne fait jamais de jets d'expérience pour cette compétence.

Aucun humain, même avec un pourcentage de 99 en Mythe de Cthulhu, ne saurait tout connaître des effroyables puissances qui régissent l'univers. D'ailleurs, les Grands Anciens — qui ont 100% dans cette compétence — ne savent pas tout. Le Mythe conservera à jamais sa sinistre aura ténébreuse. Croire que l'on peut s'en faire une idée exacte n'est qu'une illusion passagère et vaine.

## Nager (25%)

Les nageurs peuvent se déplacer en flottant à la surface d'un liquide. Sous l'eau, un jet en Nager permettra de ne pas se noyer ou de se déplacer sur une certaine distance. Si un personnage rate alors son tirage de compétence, il devra se soumettre à la procédure concernant les noyades. Un malheureux en train de se noyer pourra tenter un jet en Nager à chaque round. S'il en réussit un, il parviendra à regagner la surface et à reprendre son souffle. Pour recommencer à se déplacer, il lui faudra ensuite réussir un second jet. S'il le rate, il recommencera aussitôt à se noyer.

## Navigation (10%)

Cette compétence permet de retrouver son chemin de jour comme de nuit, quelles que soient les conditions météorologiques. Un pourcentage élevé indiquera que le personnage concerné pourra utiliser, pour se repérer, les cartes, tables et divers instruments employés en astronomie existant à son époque. Les résultats des jets effectués dans cette compétence seront tenus secrets, afin que les investigateurs ne soient jamais sûrs de leur succès. Navigation servira également à dresser une carte et à évaluer les dimensions d'un lieu avec précision, qu'il s'agisse d'une île de plusieurs kilomètres carrés, d'un tunnel ou d'une simple pièce. Cette compétence s'appelait originellement "Dessiner une Carte", expression archaïque datant du temps révolu où toutes les aventures de jeux de rôle semblaient devoir se dérouler dans des souterrains.

## Occultisme (05%)

Cette compétence rend son utilisateur capable de connaître les accessoires, les concepts, les grimoires magiques et la terminologie employés dans le domaine de l'occultisme. Il peut également identifier les codes occultes auxquels il est confronté, puis les déchiffrer et les comprendre. Certains ouvrages occultes "classiques" susceptibles d'accroître la compétence de leurs lecteurs sont décrits dans le chapitre consacré à la Magie. Ce savoir ne s'applique pas aux sortilègess, aux livres et à la magie du Mythe de Cthulhu. Néanmoins, comme la plupart des adorateurs incultes des Grands Anciens versent aussi dans l'occultisme traditionnel, il peut parfois se révéler d'une certaine utilité.

## Persuasion (15%)

Un investigateur pourra utiliser cette compétence afin de faire accepter un concept à son interlocuteur ou de le convaincre intimement du bien-fondé d'une idée. Comme pour Baratin, il importera peu qu'il s'agisse ou non d'une vérité. En revanche, les effets d'un jet de Persuasion réussi se prolongeront pendant des semaines — voire des années — tant que les événements ou un autre jet de compétence ne changeront pas la tournure d'esprit de la "victime", c'est pourquoi l'emploi de cette compétence pourra nécessiter une heure de discussion, ou plus, selon le résultat que l'on tentera d'obtenir.

## Pharmacologie (00%)

Un expert dans ce domaine connaît le nom, les propriétés, les contre-indications et les effets secondaires de divers produits chimiques, drogues ou médicaments. Il possède également de bonnes notions sur les poisons et leurs antidotes. Et s'il n'est pas en mesure de diagnostiquer des maladies et de prescrire des traitements appropriés, il peut néanmoins reconnaître certains symptômes et proposer des soins adéquats en cas d'empoisonnement.

## Photographie (10%)

Cette compétence concerne également les cinéastes. Elle permet d'effectuer des prises de vue nettes, de les développer et — le cas échéant — de réaliser des agrandissements révélant des détails presque imperceptibles. Si on rate le jet au moment de la prise de vue, celle-ci sera floue et ne fera pas apparaître ce qu'elle aurait dû montrer. Dans les années 1990, employez également cette compétence quand un personnage utilise un camescope ou un magnétoscope.

## Physique (00%)

Cette science regroupe les connaissances théoriques concernant la pression, la résistance des matériaux, les mouvements, le magnétisme, l'optique, la radioactivité et toutes les disciplines apparentées, ainsi que l'aptitude à fabriquer des appareillages expérimentaux afin de mettre en application certaines idées. L'étendue de ces connaissances variera en fonction de la période. Les engins banals, comme les automobiles, ne relèveront pas de la compétence des physiciens. L'utilisation d'appareils inhabituels ou expérimentaux pourra nécessiter également des jets en Electronique ou en Mécanique.

## Piloter (00%)

Cette compétence est l'équivalent, pour les milieux aérien et aquatique, de Conduire Automobile, car elle permet de manier des véhicules volants ou des embarcations. Un investigateur pourra en noter plusieurs "variantes" sur sa fiche, mais elles commenceront toutes avec un pourcentage de 0. Elles ne concerneront de plus que des engins de taille modeste, sauf si le passé du personnage peut justifier un talent inhabituel.

■ La compétence Piloter un Avion varie en fonction des périodes considérées. Il n'en va pas de même pour Piloter un Bateau, qui concerne aussi bien les embarcations à voiles que celles à moteur. Quel que soit le véhicule employé, certains facteurs — mauvais temps, visibilité réduite ou dommages — influeront sur les chances de succès.

■ Une compétence de 1% suffira pour des tâches simples, telles que gréer une embarcation à voiles et effectuer une croisière par temps calme. Des jets de Pilotage seront toutefois nécessaires en cas de tempête, de navigation aux instruments, de visibilité réduite, etc.

**PILOTER UN BATEAU :** avec cette compétence, un personnage saura manœuvrer une petite embarcation à voiles ou à moteur. Il sera en outre capable de repérer la présence d'éventuels récifs en étudiant les vagues et de prévoir une tempête en observant les changements de direction du vent. Les marins novices pourront cependant éprouver des difficultés à accoster même avec une simple barque.

**PILOTER UN AVION :** cette compétence permettra de manœuvrer un certain type de véhicule aérien (voir ci-dessous). Un jet de Pilotage devra être effectué à chaque atterrissage. Si les conditions sont idéales, les chances de réussite pourront éventuellement être doublées. Sinon, il faudra utiliser le pourcentage normal. En règle générale, un jet raté indiquera un accident mineur qui exigera que l'on procède à quelques réparations avant que l'appareil redécolle, mais qui n'entraînera — au pire — que des blessures mineures pour le pilote et ses passagers. En revanche, un tirage de 00 correspondra à une catastrophe notable qui impliquera au moins la mort d'une personne.

■ Chaque type de véhicule aérien relève d'une compétence différente qui sera notée sur la fiche d'investigateur. Dans les **années 1890**, on ne peut savoir que Piloter un Ballon ; dans les **années 1920**, on peut choisir entre Piloter un Ballon/Dirigeable ou Piloter un Avion à Hélice ; dans les **années 1990**, le choix est encore plus large : Piloter un Avion à Hélice, Piloter un Jet Civil, Piloter un Avion de Ligne, Piloter un Chasseur à Réaction, Piloter un Hélicoptère.

Lors d'un trajet en avion, le pilote peut avoir à effectuer quelques jets de compétence afin d'éviter certains incidents mineurs. S'il est contraint de voler au travers d'un orage, de naviguer aux instruments ou de procéder à tout autre manœuvre délicate, il doit également réussir un jet, ainsi qu'à

REGLES

chaque atterrissage, même dans de bonnes conditions. Néanmoins, dans ce dernier cas, ses chances de réussite sont doublées. A moins que la piste d'atterrissage soit vraiment en mauvais état, un jet de compétence raté n'a alors pour seul effet que d'endommager l'appareil, qui doit être réparé avant de reprendre l'air. Chaque type d'avion différent nécessite une compétence particulière. N'oubliez pas que les hélicoptères n'existaient pas dans les années 20 ; il n'y avait que des avions et des dirigeables.

## Premiers Soins (30%)



Cette compétence correspond au pourcentage de chances que l'on a de réveiller un camarade inconscient, de réduire une fracture, de soigner une brûlure, de maintenir en vie un mourant, etc. Les Premiers Soins sont inefficaces contre les maladies et les empoisonnements, sauf avis contraire du Gardien. Un investigateur ainsi soigné continuera à guérir à la cadence normale d'1D3 Points de Vie par semaine. En revanche, s'il est admis dans un hôpital, cette cadence sera portée à 2D3 points par semaine.

Si l'on ne parvient pas à employer avec succès Premiers Soins, on sera obligé d'attendre un certain temps avant de pouvoir procéder à un deuxième essai. Rien n'empêchera, toutefois, qu'un autre personnage tente alors sa chance.

- Cette compétence permet à son utilisateur de soigner instantanément 1D3 points de dommages par blessure qu'une autre personne, ou lui-même, a subie. Ainsi, si un investigateur a été blessé par plusieurs projectiles, il pourra bénéficier d'un jet de Premiers Soins par balle reçue, pour autant que celles-ci n'aient pas été tirées en même temps (ex. : une rafale de mitraillette), auquel cas il faudra considérer qu'il ne s'agit que d'une seule blessure.

- Un personnage qui a perdu tous ses Points de Vie au cours d'un round de combat peut être maintenu en vie si l'on réussit *avant la fin du round suivant* à faire remonter son capital de Points de Vie à "+1" (au minimum) grâce à un jet de Premiers Soins. Attention : une blessure mortelle pourra très bien faire descendre ses Points de Vie en dessous de zéro.

- Un jet réussi de Premiers Soins permet de ranimer instantanément un personnage assommé. Cette règle peut être étendue à toutes les formes d'inconscience, si le Gardien le souhaite.

Une fois qu'un personnage aura bénéficié des effets de cette compétence, il sera ensuite impossible d'utiliser sur lui Premiers Soins ou Médecine, tant qu'il n'aura pas été victime d'une nouvelle blessure. Son application prend au moins un round de combat. Voir également Médecine.

## Psychanalyse (00%)

Grâce à cette compétence, un personnage peut calmer un individu atteint d'une folie temporaire ou à durée indéfinie pour une journée environ. Si la démence persiste une fois ce délai écoulé, seul le temps pourra ensuite la guérir. Il faudra moins d'une heure pour employer cette compétence, et il ne sera possible de tenter qu'un seul jet par traumatisme psychologique, quel que soit le nombre d'analystes disponibles.

- En cas de folie à durée indéfinie, l'aide d'un psychothérapeute pourra éventuellement permettre au malade de gagner des points de Santé Mentale et accélérera la guérison. Voir le chapitre Santé Mentale.

- La Psychanalyse ne permettra jamais de posséder un nombre de points de Santé Mentale supérieur à 5 x POU ou à 99 - le pourcentage en Mythe de Cthulhu.

Cette compétence englobe toutes les formes de psychothérapie, et pas seulement celles développées par Freud. Si certaines techniques sont aussi vieilles que l'Humanité, la psychanalyse elle-même n'était pas très connue dans les années 1890. Au cours des années 20, elle était encore souvent assimilée à du charlatanisme et un médecin spécialisé dans les troubles mentaux était communément désigné par le terme "aliéniste".

## Psychologie (05%)

Cette aptitude universellement répandue permet en observant un individu de se faire une idée sur son caractère et ses motivations. Le Gardien effectuera en principe secrètement les jets dans cette compétence et ne révélera aux investigateurs que les informations — vraies ou fausses — que leurs tirages leur permettront d'obtenir. Les joueurs ne devraient pas espérer détecter ainsi une tromperie habile, à moins que leurs personnages parviennent à déstabiliser leur interlocuteur.

## Sauter (25%)

Une utilisation réussie de cette compétence permettra à un personnage de bondir verticalement à une hauteur équivalant à sa propre taille ou de franchir une faille de largeur équivalente. Il pourra également, en prenant son élan, sauter une longueur égale à deux fois sa taille. Lors d'une chute, il aura la possibilité de soustraire 1D6 points aux dommages qu'il devrait normalement encaisser.

## Se Cacher (10%)

Cette compétence peut servir à échapper à des poursuivants ou à ne pas se faire repérer par des gardes, en se dissimulant dans l'ombre, derrière des meubles, des buissons, etc. Il convient de noter que cette aptitude ne peut être utilisée que s'il est *possible* de se dissimuler. Si un investigateur veut se déplacer en restant à couvert, il devra alors réussir un jet inférieur ou égal à la moitié de son pourcentage normal dans cette compétence.

## Serrurerie (00%)

Cette compétence permet de réparer des serrures, de fabriquer des clés et d'ouvrir des verrous à l'aide d'un passe-partout, d'un crochet de métal ou d'autres instruments adéquats. Des serrures particulièrement complexes réduiront les chances que l'on aura de les forcer. Un serrurier sera néanmoins capable de désamorcer des systèmes d'alarme simples et d'ouvrir des portières de voitures, des fenêtres de bibliothèques, des casse-tête chinois en forme de boites, etc. Attention, cette compétence sera inefficace à l'encontre des coffres perfectionnés et des dispositifs de protection les plus évolués. Le Gardien pourra combiner les jets en Serrurerie avec des jets de DEX ou de POU afin de faire face à toutes sortes de situations particulières.

## Suivre une Piste (10%)

Cette compétence permet de suivre une personne, une voiture ou un animal en utilisant des traces laissées sur une terre meuble ou jonchée de feuilles. Pour chaque jour d'ancienneté de ces marques, les chances de succès du jet de compétence devront être réduites de 10%. Une ondée pourra en outre suffire à effacer toute trace. Il sera impossible de Suivre une Piste sur du ciment, sur un sol dur ou de nuit... sauf circonstances exceptionnelles.

## Trouver (un) Objet Caché (25%)



Cette compétence permet à son utilisateur de repérer un passage secret, un compartiment caché, un indice, une voiture camouflée, des personnes embusquées ou tout autre chose du même ordre. C'est une des compétences les plus importantes, et elle est facile à employer.




# Santé Mentale et Folie

*Les investigateurs mettront en péril leur âme lorsqu'ils combattront les menaces du Mythe de Cthulhu. Mais ils auront une chance de s'en sortir, même s'ils perdent la raison.*

La Santé Mentale est l'état d'équilibre psychologique caractéristique de la vie normale. Cet équilibre peut être perturbé lorsque l'on se retrouve confronté aux horreurs et aux monstruosités du Mythe de Cthulhu. Ce dernier est en effet tellement immonde et contre nature que ses manifestations sont capables de traumatiser profondément n'importe quel être humain.

Chaque confrontation avec le Mythe peut provoquer une perte de points de Santé Mentale (ou SAN) susceptible d'entraîner une folie temporaire, de durée indéterminée ou permanente. Et s'il est parfois possible de recouvrer la raison et de restaurer les points perdus, certains chocs psychologiques ont des effets prolongés.

Un investigateur peut basculer dans la folie chaque fois qu'il perd un trop grand nombre de points de Santé Mentale en un laps de temps trop court. Un faible score en SAN n'impliquera d'ailleurs pas automatiquement une perte de raison, mais il accroîtra les chances de devenir fou à la suite de chocs émotionnels.

Les personnages pourront généralement recouvrer la raison au bout de quelques minutes ou mois de jeu. Il arrivera cependant qu'une folie soit totalement incurable. Il convient de noter que le fait de récupérer des points de SAN ne permet pas en principe de guérir d'une affection mentale.

Il est souvent possible de regagner — et même d'accroître — sa SAN initiale. Quoi qu'il en soit, les augmentations de la compétence en Mythe de Cthulhu auront toujours pour effet de réduire dans de mêmes proportions le potentiel de SAN maximum d'un personnage.

Sur les fiches d'investigateur, la Santé Mentale est envisagée sous trois angles différents : la caractéristique SAN (égale à 5 x POU au moment de la création d'un personnage), le potentiel de SAN maximum (égal à 99 - le pourcentage en Mythe de Cthulhu) et le capital actuel de points de SAN.

## Caractéristique SAN

La *caractéristique* SAN est égale à 5 fois le POU. Elle ne changera pas, même si le POU subit des fluctuations ou si l'investigateur perd tous ses points de Santé Mentale. Cette caractéristique représente le nombre maximum de points de Santé Mentale qui peuvent être restaurés à l'aide de la compétence Psychanalyse.

## Potentiel de SAN maximum

La compétence en Mythe de Cthulhu d'un investigateur représente son degré de compréhension de certains aspects du cauchemar cthulhien. Une fois acquises, ces connaissances ne peuvent plus être oubliées et compromettent définitivement l'équilibre mental. La Santé Mentale des personnages s'affaiblira donc au fur et à mesure qu'ils appréhenderont mieux le Mythe.

C'est pourquoi le "capital actuel" de points de Santé Mentale ne peut jamais être supérieur à 99, moins le pourcentage en Mythe de Cthulhu.

Une fois que la résistance psychologique d'un investigateur aura été trop entamée (ce qui se traduira par un faible capital de points de Santé Mentale), son joueur devra envisager sérieusement sa mise en retraite ou — tout du moins — éviter qu'il participe à des expéditions trop dangereuses.

## Capital actuel de points de Santé Mentale

Ce capital est noté dans la section "Points de Santé Mentale" sur la fiche d'investigateur.

Chaque fois qu'un personnage sera confronté à un spectacle effroyable, contre-nature ou surnaturel, le Gardien pourra lui demander de tenter 1 jet de SAN avec 1 D100, dont le résultat devra être inférieur ou égal à son capital actuel de points de

### Exemples de Pertes de SAN

| Perte de SAN | Evénement déclencheur |
|---|---|
| 0/1D2 | être confronté par surprise au corps mutilé d'un animal. |
| 0/1D3 | être confronté par surprise à un cadavre. |
| 0/1D3 | être confronté par surprise à un fragment de cadavre. |
| 0/1D4 | voir un flot de sang. |
| 1/1D4+1 | être confronté par surprise à un cadavre mutilé. |
| 0/1D6 | se réveiller dans une tombe ou un cercueil. |
| 0/1D6 | assister à la mort violente d'un ami ou d'un parent proche. |
| 0/1D6 | voir une Goule. |
| 1/1D6+1 | rencontrer quelqu'un que l'on sait mort. |
| 0/1D10 | subir de terribles tortures. |
| 0/1D10 | voir un Vagabond Dimensionnel. |
| 1/1D10 | voir des cadavres sortir de leurs tombes. |
| 1D10/1D100 | voir le Grand Cthulhu. |

REGLES

Santé Mentale. La lecture de certains ouvrages et l'apprentissage de certains sortilèges pourront également affecter ce capital.

Un jet de SAN réussi signifiera que l'investigateur ne perdra pas — ou peu — de Santé Mentale, ce qui n'aura généralement que des conséquences bénignes. Les pertes possibles en points de Santé Mentale sont toujours notées sous la forme de deux nombres, ou jets de dés, séparés par une barre transversale (ex : 1/1D4). La valeur indiquée avant la barre correspond au nombre de points perdus en cas de jet réussi. La seconde valeur indique la quantité de points de Santé Mentale perdus si le tirage est raté.

En règle générale, chaque nouvelle situation horrifique exigera l'exécution d'un jet de SAN. Toutefois, on ne procédera qu'à un seul jet de dés quand on sera confronté à plusieurs monstres en une seule fois, ou sur une courte période de temps. Des jets successifs seront néanmoins nécessaires dans le cas de rencontres séparées par des intervalles de quelques heures.

Un jet de SAN raté entraînera toujours une baisse des points de Santé Mentale. L'importance de cette diminution dépendra du type de monstre ou des circonstances.

Perdre des points de Santé Mentale pourra entraîner une folie temporaire ou à durée indéterminée, comme nous le verrons plus loin. Et quand le capital de points de SAN d'un investigateur tombera à zéro, le malheureux sombrera définitivement dans une démence incurable.

Le Gardien devrait accorder une attention toute particulière au nombre de points de SAN que peuvent faire perdre les diverses entités du Mythe et se reporter également au chapitre abordant ce sujet dans la section "Secrets du Gardien", page 71.

La description qu'il fera d'une situation épouvantable devra toujours permettre aux joueurs de comprendre pourquoi leurs investigateurs risquent d'être atteints dans leur intégrité psychologique. Ainsi, par exemple, une horde de rats à la gueule écumante pourra constituer une véritable vision d'horreur, alors qu'un rat isolé aura peu de chances d'effrayer qui que ce soit.

### S'accoutumer à l'horreur

Lorsque, en un temps raisonnablement court, un personnage voit un grand nombre de monstres de même type, il ne devrait pas alors perdre plus de points de Santé Mentale que le maximum qu'aurait pu lui enlever la vision d'un seul de ces monstres. Ainsi, par exemple, des investigateurs confrontés à plusieurs Profonds au cours du même jour, de la même semaine — voire de la même partie — ne devraient pas pouvoir perdre plus de 6 points de Santé Mentale (perte maximum possible pour la vision d'un seul de ces monstres).

## Gagner des points de Santé Mentale

Les points de Santé Mentale perdus peuvent être restaurés, et il est même possible d'en gagner de nouveaux. D'ailleurs, si le nombre de points de Santé Mentale que possède un investigateur ne peut jamais être supérieur à 99 moins son pourcentage en Mythe de Cthulhu, il arrive parfois qu'il dépasse sa caractéristique SAN qui, elle, ne change jamais.

Faire passer le capital actuel en points de Santé Mentale à une valeur supérieure à la caractéristique SAN sera cependant long et difficile. Certains Gardien pourront du reste, s'ils le désirent, interdire ce genre "d'améliorations" parce qu'elles ne respectent pas le pessimisme inhérent à l'œuvre de Lovecraft. D'autres, quant à eux, estimeront sans doute qu'elles ne tirent pas à conséquence, puisque les personnages peuvent devenir fous quel que soit le nombre de points de Santé Mentale qu'ils possèdent.

### Récompenses accordées par le Gardien

A la fin d'une aventure — ou à tout autre moment approprié — le Gardien pourra récompenser les investigateurs qui auront mené une mission à bien en leur accordant des points supplémentaires en Santé Mentale. Dans les scénarios du commerce, ces bonus (qui se présentent généralement sous la forme d'un jet de dés) sont détaillés dans la conclusion. Ils devraient toujours être proportionnels aux risques encourus et seront réduits — voire annulés — si les personnages ont échoué dans leur tâche. Quant à ceux qui se seront montrés lâches, brutaux ou meurtriers, ils pourront le cas échéant mériter de perdre des points de Santé Mentale. En règle générale, cependant, tous les investigateurs devraient avoir droit aux mêmes récompenses, sauf cas exceptionnel.

### Compétence à 90%

Chaque fois qu'un personnage montera une de ses compétences à 90% en cours de jeu, il aura le droit d'ajouter 2D6 points à son capital actuel de points de Santé Mentale. Cette augmentation représentera le self-control et la confiance en soi que peut conférer la maîtrise quasi parfaite d'une compétence. Mythe de Cthulhu fait exception à cette règle.

### Vaincre des monstres

Humains et animaux sont parfois terrifiants, mais ils ne sont jamais "horrifiants". C'est la raison pour laquelle vaincre à la lutte un ours Kodiak ne rapportera pas de points de SAN, alors que tuer ou capturer un Profond pourra en faire gagner 1D6.




REGLES

Lorsqu'un investigateur parviendra à contrecarrer, chasser ou tuer un monstre, sa confiance en lui augmentera et le Gardien pourra alors décider de lui accorder des points de SAN supplémentaire. Les récompenses de ce type ne seront toutefois jamais automatiques.

Le sens de l'expression "vaincre un monstre" est obligatoirement assez vague. Le Gardien devra donc l'apprécier en fonction des objectifs poursuivis par la créature concernée, tout en se demandant si les investigateurs sont effectivement parvenus à la tenir en échec et s'ils ont vraiment conscience de ce qu'ils ont accompli.

Si l'être en question n'a d'autre but que de les gêner ou de les détruire, pour le "vaincre", il suffira de le tuer ou de s'en débarrasser définitivement.

Une telle récompense ne sera jamais supérieure au maximum de points de Santé Mentale que peut faire perdre le monstre considéré. Dans le cas de plusieurs créatures, elle devrait être égale à ce maximum. Ainsi, on pourra gagner 1D10 points de Santé Mentale pour avoir vaincu un Vagabond Dimensionnel... et 10 points "tout rond" si on en a affronté plusieurs.

### Psychothérapie

Pour être un psychothérapeute efficace, un personnage devra absolument posséder la compétence Psychanalyse. Une analyse intensive pourra en effet permettre à un investigateur de regagner les points de Santé Mentale qu'il aura perdus, mais, dans ce cas précis, le "capital actuel" ne pourra pas dépasser le score de la caractéristique SAN. La Psychanalyse peut *soigner*, mais pas *améliorer*. Un investigateur ne sera traité que par un seul psychanalyste à la fois.

Une fois par mois, procédez à un jet de pourcentage afin de déterminer les effets de la thérapie. Si ce tirage est inférieur ou égal à la compétence du psychanalyste, le patient gagnera 1D3 points de Santé Mentale. S'il est supérieur, aucun point ne sera restauré. Si le score obtenu aux dés est compris entre 96 et 00, le malade perdra 1D6 points de Santé Mentale et devra changer d'analyste.

La Psychanalyse ne permettra pas d'accélérer la guérison des folies à durée indéterminée, mais elle pourra accroître la résistance psychologique d'un investigateur en augmentant son capital actuel de points de SAN. La guérison n'est en fait pas liée aux points de Santé Mentale. Ainsi, par exemple, on pourra très bien être sain d'esprit en possédant seulement 24 points de SAN... et fou à lier avec 77 points.



# Folie

Un personnage peut devenir fou à cause d'un choc émotionnel, d'une succession rapide de traumatismes psychologiques ou d'une prise de conscience portant sur la véritable nature de l'univers, autant d'événements qui seront généralement liés directement au Mythe de Cthulhu. Le type de la folie contractée — et donc sa durée — dépend de la quantité relative de points de Santé Mentale perdus.

Des rencontres horrifiantes peuvent entraîner trois genres de dérèglements mentaux : *des folies temporaires* et *à durée indéterminée*, qui pourront être soignées, ou *des folies permanentes* — normalement incurables — qui toucheront les personnages ayant perdu tous leurs points de Santé Mentale.

### Effets sur le Mythe de Cthulhu

La première fois qu'un investigateur sombrera dans la folie pour une raison quelconque relative au Mythe, il ajoutera 5% à son pourcentage en Mythe de Cthulhu (et donc diminuera en proportion son potentiel maximum de SAN). Par la suite, chaque fois qu'il perdra la raison pour une raison similaire, il augmentera encore de 1% cette compétence. ■ *Harvey Walters a acquis 5% en Mythe de Cthulhu après avoir lu un manuscrit découvert au Manoir de Crowninshield. Lorsqu'il sort de la maison, il aperçoit une Maigre Bête de la Nuit dans le ciel, ce qui lui fait perdre instantanément la raison. Comme cela ne lui était jamais arrivé jusqu'alors, son joueur ajoute 5% supplémentaires à sa compétence en Mythe de Cthulhu, qui passe ainsi à 10%, avec pour corollaire de faire descendre le potentiel maximum en SAN d'Harvey à 89 (99 - pourcentage en Mythe de Cthulhu). Le journaliste possède désormais 36 points de Santé Mentale, sa caractéristique SAN restant inchangée.*

Les crises de folies déclenchées par des événements n'ayant pas trait au Mythe ne permettront pas d'accroître les connaissances relatives à celui-ci.

## Folie temporaire

Dès qu'un investigateur perdra au moins 5 points de Santé Mentale en une seule fois, cela signifiera qu'il a enduré un choc psychologique suffisant pour faire vaciller son esprit. Il devra alors tenter un jet d'Idée. Si celui-ci est réussi, cela voudra dire qu'il a pleinement réalisé ce qui lui est arrivé et il perdra temporairement la raison.

En revanche, si le jet d'Idée est raté, le personnage ne deviendra pas fou et il ne parviendra pas à se rappeler clairement ce qui vient de se produire... une façon comme une autre pour son esprit de se protéger.

Une folie temporaire pourra aussi bien durer quelques minutes, que plusieurs jours. Le malade sera alors susceptible de se voir attribuer par le Gardien une phobie ou une manie choisie en fonction des circonstances... à moins que — tout simplement — il ne s'évanouisse, devienne hystérique ou soit pris de tremblements nerveux. Dans tous les cas, cependant, ses pensées resteront suffisamment claires pour qu'il soit éventuellement capable de courir se mettre à l'abri.

Son état restera inchangé pendant une période déterminée grâce à un jet sur la Table de la Folie Temporaire. Il reviendra au Gardien de décrire le type de folie contracté afin que le joueur concerné puisse l'interpréter correctement. Quelques folies et phobies sont détaillées dans les pages suivantes, mais rien ne vous empêche d'en imaginer d'autres... bien que le plus souvent, les individus atteints de ce genre de "dérangements" ne puissent que "rester allongés par terre en tremblant", "courir en hurlant dans la nuit" ou "balbutier comme un enfant en bas âge". Lors d'un choc émotionnel, un investigateur sera d'abord submergé par l'épouvante et incapable de réagir, mais il recouvrera ensuite rapidement ses esprits.

**Table de la Folie Temporaire**

| *1D10* | *Durée de la folie* |
|---|---|
| **1-4** | 1D10 rounds de combat |
| **5-7** | 4D10+10 rounds de combat |
| **8-9** | jusqu'à l'aube ou jusqu'au coucher du soleil |
| **10** | 1D3 ou 1D10 jours de jeu, au choix du Gardien |

Une utilisation réussie de la compétence Psychanalyse pourra éventuellement adoucir ou faire disparaître les symptômes d'une folie temporaire.

Un telle folie se terminera après que la durée tirée sur la table se sera écoulée, ou au moment que le Gardien jugera approprié.

La folie temporaire a pour but essentiel de contraindre un personnage à changer de comportement pour un laps de temps limité. Que le dément se mette à balbutier, détale en proie à la panique ou attaque le Grand Cthulhu avec un ouvre-boîtes dépendra de l'inspiration et de la créativité des joueurs et du Gardien.

Une fois qu'une folie temporaire se sera achevée, elle pourra laisser des traces dans l'esprit de sa victime ; il n'y aura en effet aucune raison pour qu'une phobie, par exemple, disparaisse en un instant comme par enchantement. Bien qu'ayant récupéré tout son libre arbitre et son autonomie, le personnage sera donc susceptible de paraître un peu "bizarre" aux gens qui le côtoieront.

## Folie à durée indéterminée

Si, en moins d'une heure, un investigateur perd au moins 20% (un cinquième) de son capital actuel de points de Santé Mentale,

# Table de la Folie à Durée Indéterminée

Il sera en général facile de trouver sur cette table une affection adaptée à la situation et le Gardien n'aura donc pas besoin d'effectuer un jet de dé. Dans certains cas particuliers, cependant, le contexte de la situation génératrice du choc ne permettra pas de faire facilement un choix et le Gardien devra se décider en fonction de la personnalité de l'investigateur concerné. Et même s'il lui est possible de s'en remettre au hasard en procédant à un jet d'1D10 sur la table ci-dessous, il ne devra recourir à cette méthode qu'avec la plus grande prudence, car les folies à durée indéterminée affectent profondément la personnalité de leurs victimes.

Les descriptions ci-dessous ont été conçues de manière à faciliter l'interprétation des personnages frappés de démence. Notez que dans le monde réel, certains de ces dérèglements psychologiques sont d'ordre purement génétique et qu'ils ne peuvent donc pas survenir après un choc émotionnel.

**Table de la Folies à Durée Indéterminée**

| *1D10* | *Forme de folie contractée* |
|---|---|
| 1 | Catatonie ou Stupeur |
| 2 | Amnésie |
| 3 | Panzaïsme ou Donquichottisme |
| 4 | Paranoïa |
| 5 | Phobie ou Manie |
| 6 | Obsession, Toxicomanie ou Convulsions |
| 7 | Mégalomanie |
| 8 | Schizophrénie |
| 9 | Psychose Criminelle |
| 10 | Personnalités Multiples |

**1 - CATATONIE ou STUPEUR (au choix du Gardien) :** le personnage *catatonique* adopte une position fœtale (bras et jambes étroitement serrés contre le corps). Il se montre indifférent aux événements extérieurs et ne résiste pas quand on le déplace mais reprend toujours la position fœtale quand il se retrouve seul. Il lui est impossible de marcher ou même de se tenir debout. Un malade atteint de *stupeur* reste immobile, sans volonté ni intérêt pour ce qui se passe autour de lui, ne parle pas et ne communique d'aucune manière. Il est éventuellement possible de le guider et de le forcer à marcher, manger, se mettre debout ou s'asseoir, mais il n'agit jamais de manière autonome. La victime de cette affection peut balbutier de façon incohérente.

**2 - AMNESIE :** le personnage a perdu la mémoire, entièrement ou de façon sélective. Il se rappelle généralement sa langue et ses compétences physiques, mais pas ses compétences intellectuelles comme la Chimie. Les premiers détails à être oubliés sont les noms et les souvenirs concernant amis, parents et adversaires.

**3 - DONQUICHOTTISME ou PANZAISME (au choix du Gardien) :** le personnage atteint de *donquichottisme* voit le fantastique et le surnaturel partout. Des chiens qui passent sont manifestement des loups-garous, les maisons abandonnées regorgent de fantômes et de monstruosités visqueuses. Cet état d'esprit peut aller jusqu'aux hallucinations et il est très difficile de convaincre le malade qu'il se trompe. Le personnage atteint de *panzaïsme*, lui, considère les choses les plus extraordinaires comme étant communes et normales. Un Profond n'est alors qu'un homme banal ou — au pire — un individu vêtu d'une combinaison de plongée. Il est impossible de prouver à un tel malade que le surnaturel existe.

**4 - PARANOIA :** le *paranoïaque* ne fait confiance à personne, pas même à ses camarades investigateurs. Il rase les murs, entre toujours en dernier dans une pièce, redoute que sa nourriture soit empoisonnée et cherche dans le moindre geste ou commentaire un sens caché. Il se sent particulièrement menacé par ceux qui lui semblent différents de lui-même. Ce malade pourra très bien dissimuler sa folie et imaginer secrètement toutes sortes de plans extrêmement complexes afin de se protéger et de se venger.

**5 - PHOBIE ou MANIE :** le Gardien doit choisir une phobie ou une manie dans la liste présentée sur la page suivante en fonction des circonstances. N'oubliez pas que ces craintes et ces fantasmes ne sont que des "tendances" qui n'exercent pas un contrôle rigide sur la personnalité de leur victime.

**6 - OBSESSION, TOXICOMANIE ou CONVULSIONS (au choix du Gardien) :** chacun de ces problèmes psychologiques a pour effet de limiter le point de vue du malade afin de lui rendre la réalité plus supportable. Un *obsédé* est préoccupé de façon maladive par un but unique (porter secours à tous les chats abandonnés, par exemple) ou par un comportement particulier (se laver les mains toutes les cinq minutes, etc.), au point d'en négliger tout le reste. Il ne prête plus aucune attention à sa famille, à ses amis et à son travail. Le malheureux peut devenir insomniaque et passer par des phases successives d'exaltation intense et de profonde dépression. il a généralement du mal à communiquer avec les autres. Un *toxicomane* ne parvient à donner un sens à sa vie qu'en consommant de l'alcool, de l'opium, des amphétamines ou tout autre substance stupéfiante ou stimulante. Sa drogue a tendance à l'écarter progressivement du monde normal. Une puissante dépendance peut éventuellement pousser ce malade à commettre des crimes afin de satisfaire son vice. Une personne qui souffre de *convulsions* peut manifester des symptômes physiques extrêmement impressionnants lorsqu'elle se retrouve soumise à une situation stressante : spasmes nerveux, tics, grimaces incontrôlables, convulsions, nausées ou suées, etc. Elle peut avoir conscience de son état comme nier l'existence de son problème en rappelant qu'elle a jadis été un bon chirurgien, un tireur d'élite, etc.

**7 - MEGALOMANIE :** un *mégalomane* a tendance à croire qu'il comprend mieux les choses que les autres et qu'il ne peut donc jamais se tromper, bien que tout le monde ne soit pas toujours capable de saisir le sens de ses actes. Dans la majorité des cas, le malade a le sentiment qu'il est prédestiné à connaître la gloire et fait preuve d'une inébranlable assurance qui peut exercer une véritable fascination sur certaines personnes. Si ses ambitions ou ses projets ne se réalisent pas comme prévu, il en rejette la responsabilité sur la méchanceté, l'incompétence ou la médiocrité de ceux qui l'entourent ou des autorités supérieures.

**8 - SCHIZOPHRENIE :** le *schizophrène* vit toujours plus ou moins dans un monde imaginaire obéissant à ses propres lois et est convaincu que tous les événements importants de son existence s'enchaînent dans un but bien précis, qu'il est seul à connaître. Aussi étrange que puisse paraître ce but, il lui permet de comprendre tous les mystères de la vie... à sa façon. Il peut lui arriver d'ailleurs de révéler son objectif en créant un groupement religieux, politique ou farfelu, comme celui des adorateurs des soucoupes volantes. Les schizophrènes les plus atteints ne se donnent souvent plus la peine de communiquer ou de prendre soin d'eux-mêmes, tellement leurs visions intérieures sont puissantes. Les investigateurs qui révèlent aux autorités ce qu'ils savent sur le Mythe de Cthulhu sont souvent pris pour des schizophrènes...

**9 - PSYCHOSE CRIMINELLE :** elle se caractérise par la conviction que tous les hommes sont des êtres totalement indépendants les uns des autres, et que les valeurs sociales — telles que l'amour, la vérité, l'amitié ou la compassion — ne sont que des mensonges destinés à favoriser certains intérêts égoïstes. La vie n'a pas de sens. Une fois ce postulat établi, les tromperies, les vols, les fraudes ou les meurtres ne posent plus de problèmes, à part celui de ne pas se faire prendre. Le malade pense contrôler parfaitement toutes les situations, mais il ne prête attention qu'à ses propres impulsions. Le Gardien ne devrait pas choisir cette forme de folie sans avoir préalablement réfléchi aux conséquences qu'elle peut entraîner.

**10 - PERSONNALITES MULTIPLES :** en plus de sa propre personnalité, l'esprit du malade abrite un nombre croissant de personnalités dérivées qui se développent en réponse à son sentiment d'impuissance ou d'imperfection. Bien qu'il ne s'agisse en fait que de types de comportements et pas de personnalités complètement définies (parce qu'elles n'ont pas à assumer toutes les expériences du malade), ces identités secondaires — qui peuvent se manifester avec une surprenante rapidité — sont totalement distinctes les unes des autres et possèdent pratiquement toujours un nom qui leur est propre. Chacune se caractérise généralement par une qualité émotionnelle spécifique, du genre : *douce, impitoyable, impulsive, infantile, coléreuse, polie ou craintive*. Plus le temps passera, plus ces personnalités s'affirmeront.

# Phobies et Manies

Une folie temporaire ou à durée indéterminée pourra donner naissance à une phobie ou une manie. Les descriptions ci-dessous concernent toutes des phobies, mais il vous suffira de transformer les aversions en attirances pour obtenir des manies.

De cette façon, par exemple, l'*ailurophobie* deviendra *ailurophilie* et se caractérisera chez un investigateur par un amour immodéré des chats. Déterminez la puissance d'une phobie ou d'une manie en fonction de la nature de la folie considérée (temporaire ou à durée indéterminée) et du nombre de points de Santé Mentale effectivement perdus par le malade. Laissez toujours aux joueurs la possibilité d'exprimer leurs talents d'acteurs. Une personne qui aime beaucoup les chats pourra ainsi posséder une douzaine de ces charmants félins. Alors qu'une autre, en proie à une manie incontrôlable, éprouvera chaque semaine le besoin irrésistible d'entrer dans la cage aux lions du zoo local. Phobies et manies sont aussi amusantes à jouer les unes que les autres.

Si vous ne trouvez pas dans la liste ci-dessous une phobie particulière, n'hésitez pas à l'inventer ou à consulter certains ouvrages de psychiatrie. Il existe un nombre illimité de phobies et de manies. Vous devez toutefois privilégier celles qui se prêtent bien au jeu de rôle, et dont la seule conséquence n'est pas de faire échapper les investigateurs au contrôle de leurs joueurs.

**ACROPHOBIE :** *La peur des hauteurs.* Tout ce qui s'élève doit retomber. Plus vous monterez, plus dure sera votre chute. Grands bâtiments, montagnes, falaises... toutes ces choses élevées vous rapprochent des Choses Qui Vivent Dans Les Etoiles.

**AGORAPHOBIE :** *La peur des grands espaces.* Le ciel est tellement immense, pesant et massif. Il s'étend à l'infini, avec ses étoiles et ses nuages soutenus par Dieu sait quoi. Les monstres viennent du ciel et de l'espace.

**AILUROPHOBIE :** *La peur des chats.* Tout le monde sait bien que les chats ne sont que des sorcières et des démons déguisés. Ces crocs, ces griffes et ces yeux d'une malignité diabolique n'existent que pour se repaître de sang ! Les chats se déplacent dans un silence sinistre sur des pattes munies de doux coussinets ; ils peuvent s'introduire partout et vous observer, n'attendant qu'une opportunité pour s'emparer de vous ou vous ensorceler !

**ANDROPHOBIE (pour les investigatrices) :** *La peur des mâles.* Les hommes sont brutaux et cruels. Ils vous désirent et ne veulent que vous détruire et vous faire souffrir. Ils sacrifient les femmes à des monstres ou à leur propre lubricité et connaissent des secrets qu'elles ne perceront jamais.

**ASTRAPHOBIE :** *La peur du tonnerre, des éclairs et des orages.* Le tonnerre peut briser les vitres et faire s'écrouler la maison, vous laissant ainsi à la merci de l'orage. L'arrivée des monstres est toujours précédée d'un orage.

**BACTERIOPHOBIE :** *La peur des bactéries.* De minuscules créatures rampent sur vous et vous apportent des maladies redoutables. Elles peuvent vous défigurer. Chacune est un agent des Grands Anciens. Elles sont tapies dans les buissons, dans votre nourriture... partout !

**BALLISTOPHOBIE :** *La peur des balles.* Rien n'est plus terrifiant que le bruit d'un coup de feu, car il signifie qu'Ils ont retrouvé votre trace. Les coups de feu attirent les monstres. Les serviteurs des monstres utilisent d'ailleurs des armes à feu. Fuyez loin de toutes ces armes, ou bien débarrassez-vous de celles qui vous entourent.

**BELONEPHOBIE :** *La peur des aiguilles et des épingles.* Il n'existe pas de pire douleur que celle infligée par de petits objets pointus. Sans parler du fait que ceux-ci sont porteurs de maladies. Vous faites des cauchemars dans lesquels on vous torture en enfonçant des aiguilles dans tout votre corps. Ne mettez aucun vêtement avant de vous être assuré qu'il ne contient pas d'aiguilles !

**BOTANOPHOBIE :** *La peur des plantes.* Les plantes sont des choses dépourvues d'esprit dont la vue, le contact et l'odeur vous révulsent. Elles enfoncent d'ignobles tentacules dans le sol et, partout, elles creusent la terre en secret. Les plantes veulent votre mort, car elles pourront alors se repaître de votre corps.

**CLAUSTROPHOBIE :** *La peur des espaces clos.* C'est horriblement oppressant, ici. Il ne vous est pas possible d'étendre vos bras et de terribles crampes torturent votre dos, vos jambes et votre estomac. C'est peut-être ce qui explique la sueur qui baigne votre front. Les murs ne sont-ils pas en train de se rapprocher ? C'est possible. Pourquoi attendre ? Sortez d'ici tout de suite !

**CLINOPHOBIE :** *La peur des lits.* Tout le monde meurt dans un lit. Il faut être fou pour dormir dans un lit... C'est le premier endroit où un monstre ira vous chercher ! Mais il y a pire : des choses hideuses sont tapies sous les lits ! Elles sont peut-être déjà dans votre chambre, à vous attendre.

**DEMOPHOBIE :** *La peur des foules.* Tout endroit peuplé abrite Leurs agents. Vous vous sentez extrêmement mal à l'aise en présence de plusieurs personnes, même s'il s'agit de vos amis. La proximité d'autres corps vous donne la nausée et peut vous rendre hystérique.

**DENDROPHOBIE :** *La peur des arbres.* A l'école, on vous a appris que les arbres sont vivants. C'est vrai. Si vous leur tournez le dos, ils vont se déplacer. On ne peut faire confiance à aucun arbre. Coupez-les tous ; c'est le seul moyen d'être en sécurité.

**DORAPHOBIE :** *La peur de la fourrure.* Les monstres sont couverts de fourrure. Les chiens, les chats et les ours aussi... donc ce sont des monstres ! Prenez garde... ils sont partout !

**ENTOMOPHOBIE :** *La peur des insectes.* Il y a des milliards — des billions ! — d'insectes autour de vous. Ils en ont tous après vous. Ils rampent sous votre lit, volent au-dessus de vous et infestent votre nourriture. Il n'y a pas moyen de leur échapper, mais vous devez quand même essayer.

**GEPHYDROPHOBIE :** *La peur de traverser les ponts.* Un pont peut s'effondrer, et vous tomberez alors en hurlant dans le gouffre qui s'ouvrira sous vos pieds. Des monstres difformes peuvent se cacher sous ces ouvrages afin de vous attraper au moment où vous les emprunterez, ne vous laissant d'autre alternative que de sauter par-dessus le parapet. Chaque fois que vous traversez un pont, vous êtes en danger.

**GYNEPHOBIE (pour les investigateurs masculins seulement) :** *La peur des femelles.* Les femmes sont calculatrices et leur cruauté est légendaire. Ce sont des sorcières et des tentatrices, qui connaissent des secrets dont aucun homme ne peut avoir idée.

**HEMATOPHOBIE** : *La peur du sang.* Les monstres se délectent de la douleur, de la mort et du sang. Le sang frais les attire invariablement !

**IATROPHOBIE :** *La peur des médecins.* Les médecins détiennent d'effroyables secrets. Ils portent des blouses blanches sévères et manient des scalpels sanguinolents. Ils apparaissent toujours quand vous êtes malade, faible et mourant. Ils complotent pour vous faire périr de la façon la plus atroce qui soit, vous mutiler ou vous transformer en monstre.

**MONOPHOBIE :** *La peur d'être seul.* Vous ne devez pas rester seul. Dès que vous quitterez vos amis, les monstres et les démons tenteront de s'emparer de vous. Si vous disparaissiez subitement à un moment où vous êtes seul, qui le saurait ?

**NECROPHOBIE :** *La peur des choses mortes.* Rien n'est plus horrible que la mort. Les choses mortes sont froides, putréfiées et pleines d'asticots. Les morts détestent les vivants et ont recours à toutes les puissances maléfiques de l'obscurité pour les contraindre à partager leur sort lugubre.

**OPHIOPHOBIE :** *La peur des serpents.* Les serpents sont des agents du Malin. Ils sont gorgés de venins meurtriers. Le moindre serpent ou lézard peut grandir jusqu'à prendre des proportions monstrueuses. Il lui sera alors possible de vous avaler tout entier et de transpercer vos entrailles d'atroces convulsions.

**PEDIPHOBIE :** *La peur des enfants.* Les enfants sont méchants et rusés. Ils ne sont pas civilisés ; ils mutilent et tuent sans aucun remords. Vous souvenez-vous de votre propre enfance ?

**PYROPHOBIE :** *La peur du feu.* Le feu brûle et détruit. Il fait fondre les chairs mortelles et consume les os. Il y a des feux partout et ils sont incontrôlables ! Surtout, ne vous en approchez pas !

**SCOTOPHOBIE :** *La peur de l'obscurité.* Les ombres de toutes sortes abritent des monstres. Ce recoin obscur peut très bien dissimuler un Grand Ancien ! Seules la lumière et les flammes peuvent les tenir à distance. Entretenez toujours le feu dans la cheminée.

**THALASSOPHOBIE :** *La peur de la mer.* Vagues rugissantes, vastes étendues glauques et saumâtres, la mer va submerger les terres et seuls les plus hauts sommets émergeront encore. L'apocalypse est proche. Prévenez le monde !

**VESTIOPHOBIE :** *La peur des vêtements.* Les vêtements nous enferment et nous étouffent. Nous ne sommes pas nés avec, et le fait d'en porter est un défi à l'ordre naturel des choses. Ils sont malsains, contaminés. Les gens qui s'habillent doivent avoir de sinistres secrets à dissimuler... Peut-être ne sont-ils même pas des hommes, mais des monstres. Liberté, sécurité et nudité sont une seule et même chose. Déshabillez-vous... entièrement !

**XENOPHOBIE :** *La peur des étrangers.* Vos amis sont super, comme le sont la plupart de vos compatriotes. Mais peut-on en dire autant des étrangers ? N'importe lequel d'entre eux pourrait être un assassin à Leur solde ou un monstre déguisé. Méfiez-vous de tous les accents étrangers et des visages de métis, et dites à vos amis d'en faire autant.

**ZOOPHOBIE :** *La peur des animaux.* Les animaux mordent, griffent, déchiquettent et piquent. Les monstres eux-mêmes sont des animaux. Les animaux sont porteurs de maladies et d'ignobles parasites. Ils sont partout. Ils détestent les hommes et ils passeront bientôt à l'attaque.

## Règle Optionnelle : Révélations dues à la folie

Un dément pourra avoir une perception particulièrement aiguë des problèmes et des monstres auxquels il sera confronté. Pour savoir si c'est le cas, une fois qu'il sera devenu fou, un investigateur tentera un jet de pourcentage *supérieur* à son jet d'Idée. Il reviendra ensuite au Gardien, et non au joueur, de déterminer ce qui se produira.

■ *Chastity Thirstwhistle perd la raison après avoir été confrontée à un vampire dans les Carpathes. Son jet d'Idée est de 75% et elle obtient 99 avec les dés : elle a une révélation ! Le Gardien décrète alors que dans son délire, elle se souvient brusquement que les vampires peuvent être repoussés avec des gousses d'ail, mais qu'elle est incapable de formuler clairement cette idée. Elle hurle aussitôt : "Allez à la cuisine !" (bien que tout le monde soit en plein air) et se met en devoir de ramasser diverses plantes.*

Quant à savoir si quelqu'un comprendra le sens de ses actes ou la questionne à ce propos, tout dépendra des joueurs...

il deviendra fou pour une durée indéterminée. Il incombera toutefois au Gardien d'apprécier l'opportunité de ce genre d'événement en fonction des circonstances, car il faudra peut-être retirer le personnage du jeu pour une période relativement longue. Afin de connaître le type de maladie mentale contractée, reportez-vous à la Table de la Folie à Durée Indéterminée, page 49. Ce "dérangement" durera 1D6 mois de jeu, à moins que le Gardien n'en décide autrement.

Attention : ce genre de folie prive ses victimes de pratiquement tous leurs moyens. Ainsi, par exemple, si un schizophrène restera capable de marcher dans les rues en gesticulant, de se trouver un abri rudimentaire et de mendier de la nourriture, son esprit sera complètement refermé sur lui-même ; ses amis, sa famille et ses connaissances n'auront plus d'importance pour lui et il lui sera impossible de soutenir une conversation, d'apporter une aide quelconque ou même de prêter attention à quoi que ce soit.

Pour continuer à jouer un investigateur atteint d'une folie à durée indéterminée en respectant les contraintes imposées par celle-ci, il faudra faire face à d'énormes problèmes. C'est pourquoi il vaudra généralement mieux retirer du jeu les déments de ce type.

Les personnages atteints de folie à durée indéterminée seront pratiquement condamnés à vivre à l'écart des autres, car ils ne pourront être d'aucune utilité à qui que ce soit... y compris eux-mêmes. Et si la compétence Psychanalyse leur permet de regagner les points de Santé Mentale perdus, elle ne pourra pas les guérir.

Par la suite, ils garderont des traces de leur période de démence. L'un d'eux pourra, par exemple, traverser les ponts sur la pointe des pieds, même s'il sait pertinemment qu'ils ne risquent pas de s'effondrer. Il sera à nouveau autonome, mais il aura changé...

# Folie permanente

Les investigateurs qui perdront tous leurs points de Santé Mentale deviendront définitivement fous. Le Gardien pourra dès lors les contrôler lui-même, s'il en éprouve le désir. Les joueurs concernés devront donc lui remettre leurs fiches afin qu'il puisse éventuellement les photocopier avant de les leur rendre.

## Un Héros Perd la Raison (exemple)

*Au moment où Harvey Walters, muni de son nouveau fusil de chasse, pénètre dans le château de Kriegs, il est confronté au cadavre horriblement mutilé de son ancien serviteur, Kurt, qui est suspendu à un crochet de boucher. Ce spectacle véritablement terrifiant l'oblige à battre en retraite. Le Gardien annonce alors qu'il doit effectuer un jet de SAN. S'il a toujours 45 dans sa caractéristique SAN, son capital actuel de points de Santé Mentale n'est toutefois que de 36. Le journaliste rate son jet en réalisant un résultat de 38.*

*Le Gardien lance 1D6 afin de déterminer le nombre de points de Santé Mentale perdus : 6 ! Il demande alors un jet d'Idée... qui est réussi. L'Intelligence d'Harvey le trahit en lui permettant d'avoir pleinement conscience de ce qu'il a vu, et le malheureux investigateur devient temporairement fou. Il n'a plus à présent que 30 points de Santé Mentale.*

*Le joueur d'Harvey reporte ce chiffre sur sa fiche, ajoute 1% à sa compétence en Mythe de Cthulhu (qui passe à 11) et note son nouveau potentiel de SAN maximum : 88.*

*Le Gardien décide de ne pas effectuer de jet sur la Table de la Folie Temporaire et se contente de décréter qu'Harvey perd connaissance pendant quelques secondes et qu'il se réveille avec un puissant sentiment de claustrophobie. Le joueur annonce que son personnage sort un peu prendre l'air, histoire de se calmer. Il se retrouve donc à arpenter un vieux rempart dans l'air glacé du crépuscule.*

*Soudain, Harvey entend des cris lugubres provenant du ciel au dessus de lui. Il lève les yeux et vacille à la vue d'un essaim de monstrueuses choses ailées (ce sont des Byakhees, mais le journaliste l'ignore car il n'en a encore jamais vus). Le Gardien les décrit comme de gigantesques créatures glapissantes, dotées de grandes ailes terminées par des griffes acérées. Bien qu'il se sente encore claustrophobe, Harvey décide de serrer les dents et de foncer en direction d'une encoignure de porte afin de s'y dissimuler. Pas de chance : la porte en question est fermée de l'intérieur.*

*Un Byakhee survole maintenant Harvey à moins de six mètres de hauteur et il doit tenter un nouveau jet de SAN. Il fait un 54. Comme les monstres sont assez nombreux, le Gardien décide qu'Harvey perd automatiquement 6 points de Santé Mentale. S'il n'y avait eu qu'une seule créature, le malheureux n'aurait perdu qu'1D6 de ces points... ce qui aurait certainement eu des conséquences moins graves.*

*Harvey possédait à l'origine 36 points de Santé Mentale et vient d'en perdre 12 sur une courte période de temps, ce qui représente plus de 20% de son capital initial. Il doit donc devenir fou. Le Gardien choisit de lancer 1D10 sur la Table de la Folie à Durée Indéterminée et obtient un résultat de 5, ce qui indique une phobie.*

*Il interrompt alors le déroulement de la partie afin de discuter avec le joueur d'Harvey. Ce dernier pense que la situation a dû renforcer la claustrophobie de son personnage et le Gardien (qui était justement en train de se dire que la ZOOPHOBIE ne serait pas un très bon choix) se range à son avis. Le joueur réduit le capital actuel de points de Santé Mentale d'Harvey à 24, ajoute à nouveau 1% à sa compétence en Mythe de Cthulhu (qui est maintenant de 12%) et fait passer son potentiel de SAN maximum à 87. L'aventure reprend son cours.*



*Le joueur d'Harvey déclare que son investigateur voit l'essaim de choses ailées comme une sorte de "dôme vivant" dont le but est de l'emprisonner à jamais, ce qui a pour effet de le rendre littéralement hystérique. Les Byakhees n'attaquent pas au cours de ce round, mais le journaliste à bout de nerfs ne peut s'empêcher de tirer simultanément les deux cartouches contenues dans son nouveau fusil de chasse ! Le Gardien considère qu'il est trop terrorisé pour viser et que les plombs frôlent en sifflant les créatures, sans leur causer le moindre mal. Quoi qu'il en soit, les monstres sont surpris par le vacarme du tir et s'éloignent dans le ciel à tire-d'ailes.*

*Harvey choisit cet instant pour quitter l'encoignure où il s'était réfugié et, après quelques minutes de recherches frénétiques, il trouve un passage conduisant à la vallée située en contrebas. On l'y retrouvera le lendemain matin, tremblant encore sous le coup de ses émotions...*

REGLES

Pour déterminer la nature exacte de la folie dont sera atteint un dément incurable, il faudra la choisir (ou lancer 1D10) sur la Table de la Folie à Durée Indéterminée.

Dans L'Appel de Cthulhu, l'étude du Mythe fait souvent perdre beaucoup de Santé Mentale. Un personnage qui ne possède plus de points de Santé Mentale continuera parfois à mener une existence apparemment normale, alors même que son esprit aura subi de terribles ravages dus à la lecture d'ouvrages interdits. Mais si les investigateurs privés de l'usage d'un membre ont la possibilité de continuer à jouer, il n'en ira pas de même pour les déments incurables qui, eux, n'obéiront plus à aucun code moral ou éthique.

Il sera également possible de perdre définitivement la raison pour des motifs sans aucun lien avec le Mythe de Cthulhu. Dans ce cas, les personnages concernés ne s'abandonneront pas forcément à la corruption morale et le Gardien devra envisager différents types de folies permanentes. Il pourra même, s'il le souhaite, décider que certaines seront guérissables... au bout de quelques années.

# Guérison de la folie à durée indéterminée

En règle générale, un investigateur guérira d'une folie à durée indéterminée au bout d'1D6 mois, ou à un moment approprié choisi par le Gardien. Si ce dernier souhaite favoriser une conception "intuitive" de la guérison, il est en droit de refuser les propositions exposées dans cette section et de se contenter de décrire l'évolution de la maladie comme il l'entend. En revanche, les Gardiens épris de règles pourront employer celles proposées ci-dessous, sans hésiter à appliquer celles de l'encadré.

## Soins à la maison

On n'est jamais mieux soigné que dans l'intimité de son foyer, où l'on peut jouir d'attentions particulières qu'aucun hôpital ne saurait dispenser. Chaque mois, il sera ainsi possible de récupérer 1D3 points de Santé Mentale lorsqu'un autre personnage réussira un jet en Psychanalyse. Attention : si le "psy" fait un jet de pourcentage compris entre 96 et 00, son patient perdra aussitôt 1D6 points de Santé Mentale et devra changer de thérapeute.

## Placement dans un établissement spécialisé

Un dément pourra également être soigné dans un hôpital psychiatrique. Dans les années 1890 et 1920, les asiles d'aliénés n'étaient souvent guère plus que des lieux de détention ou d'expérimentation. Dans les Etats Unis des années 1990, ces établissements sont généralement bondés ou réservés aux psychopathes criminels, il est donc difficile d'y faire admettre de nouveaux malades. Les méthodes thérapeutiques employées, quelle que soit la période considérée, sont d'ailleurs les mêmes : activités supervisées, travaux manuels, administration de drogues diverses et douches froides (sans oublier les électrochocs dans les années 1990).

Si le malheureux interné bénéficie de ce type de soins, un jet de Psychanalyse réussi lui permettra de récupérer 1D3 points de Santé Mentale par mois. Toutefois, en cas de résultat compris entre 96 et 00, il perdra aussitôt 1D6 points de Santé Mentale et ne pourra ensuite plus être soigné par le même thérapeute.

Certains de ces asiles seront — si le Gardien le désire — de véritables "culs-de-basse-fosse". Pour éviter d'être confié à un tel établissement, le malade devra réussir un jet de POU (avec un multiplicateur approprié choisi par le Gardien). En cas d'échec, il lui faudra ensuite réussir un jet de Chance chaque mois, pour ne pas perdre 1D3 points de Santé Mentale, aussi longtemps que durera son internement. Il incombera au Gardien, le cas échéant, de décrire les événements qui motiveront ces aggravations.

## Errance

Un dément pourra aussi être abandonné à son sort et devenir un vagabond à l'esprit dérangé en quête d'un nouvel équilibre émotionnel.

Comme il ne saurait profiter de la compétence d'un analyste pendant sa période d'errance, il ne récupérera aucun point de Santé Mentale. Quoi qu'il en soit, une fois guéri, il pourra réintégrer la société même s'il n'a pas recouvré toutes ses facultés.



### Règle Optionnelle : Mauvais Traitements

Les Gardiens qui utiliseront cette règle optionnelle devront se préparer à effectuer des descriptions suggestives, afin de bien faire comprendre aux joueurs concernés ce qu'endureront leurs investigateurs, ceux-ci pouvant connaître de terribles mésaventures alors même qu'ils seront tenus à l'écart des aventures normales.

Chaque fois qu'un personnage sera interné pour une folie à durée indéterminée, le Gardien obtiendra le Taux de Guérison de l'établissement choisi en lançant 1D100 et en retirant 25 au score obtenu. Si le résultat ainsi modifié est inférieur à 01, l'asile d'aliénés concerné se contentera de prendre soin du malade, qui n'aura dès lors aucune chance de guérir. Le Gardien devra noter soigneusement le Taux de Guérison des hopitaux fréquentés par les investigateurs, car ceux-ci pourront souhaiter y retourner lorsque l'un d'eux y aura reçu un traitement efficace.

Tous les 1D6 mois (temps de jeu), on vérifiera si le malade interné peut être libéré. Le Gardien effectuera alors un jet de pourcentage. S'il est inférieur ou égal au Taux de Guérison de l'établissement concerné, le personnage sera guéri et aura donc la possibilité de sortir. Sinon, il perdra 1D6 points de Santé Mentale. Si le score aux dés est compris entre 96 et 00, non seulement le malheureux perdra 1D10 points de Santé Mentale, mais le Gardien devra en outre effectuer un jet sur la Table des Séquelles des Internements.

■ *Après qu'Harvey Walters est devenu fou au château de Kriegs, un autre investigateur — Dutton Dealhaus — a perdu la raison en apprenant ce qui lui était arrivé. Ses amis et collègues l'ont placé dans le meilleur établissement de la région de New York, qui se trouve être vraiment d'excellente qualité (le jet du Gardien est de 87, auquel on soustrait 25, ce qui donne un Taux de Guérison de 62%), bien que son personnel ne compte aucun psychanalyste dans ses rangs. Le Gardien lance 1D6 afin de savoir au bout de combien de mois Dutton pourra éventuellement être libéré. Il obtient un score de 3 : trois mois passent. Le Gardien jette alors 1 D100 et fait 64... Dutton n'est pas guéri et perd même 4 points de Santé Mentale (résultat du jet d'1D6).*

*Le Gardien lance à nouveau 1D6 pour savoir quand le malade aura une autre chance de guérir et fait 5. En jetant 1 D100 à l'issue des cinq mois, il obtient un score de 97 : une catastrophe, qui fait perdre 8 points de Santé Mentale à Dutton et lui vaut d'être affligé d'une séquelle. Un jet de 36 sur la Table des Séquelles indique qu'il perd 2 points de CON, ce que le Gardien explique en disant qu'il a attrapé une pneumonie dans le parc de l'hôpital, une nuit, alors qu'il errait en proie à un rêve particulièrement horrible.*

*Trois mois plus tard (résultat du jet d'1D6), Dutton guérit grâce à un jet de pourcentage de 19. Onze mois après avoir subi un terrible choc psychologique, il est à nouveau sain d'esprit, mais son équilibre mental est désormais plus précaire.*

**Table des Séquelles des Internements**

| *1D100* | *Résultat* | *Explication* |
|---|---|---|
| 01-20 | **défiguration** | perte d'1D3 points d'APP |
| 21-40 | **santé déficiente** | perte d'1D3 points de CON |
| 41-55 | **atrophie musculaire** | perte d'1D3 points de FOR |
| 56-70 | **dommages mentaux** | perte d'1D3 points d'INT |
| 71-85 | **dommages nerveux** | perte d'1D3 points de DEX |
| 86-00 | **coma** | lancez 1D100 chaque mois* |

* Si le résultat du jet est inférieur ou égal à la CON du comateux, celui-ci se réveille guéri. Si le jet est compris entre sa CON et sa CON x 5, le coma se prolonge. Si le résultat est supérieur à la CON x 5, le malade perd 1D3 points de CON et continue à dormir.

# Un Exemple de Partie

L'aventure a pour cadre les années 20. Les investigateurs essayent de découvrir pourquoi Bosso Morgan, un gangster notoire, a disparu. Veuillez noter que le Gardien n'accorde pas une importance particulière à la façon dont les joueurs font référence à leurs personnages.

**GARDIEN :** Eh bien, quels sont vos projets ?

**CHRISTIANE :** Allons discrètement faire un tour au domicile de Bosso afin d'y chercher des indices. *Tout le monde approuve.*

**ALEXANDRE :** Je vous y conduis dans mon Hupmobile. Y a-t-il du monde dans les rues ? Nous partons à minuit.

**GARDIEN :** Personne en vue.

**VALERIE :** Jack, mon détective privé, peut essayer de crocheter la porte de derrière. *Les joueurs aquièscent à cette idée.*

**CHRISTIANE :** Je vais fais le guet.

**ALEXANDRE :** Je reste dans la voiture. Mon investigateur est toujours très nerveux.

**NICOLAS :** Je vais avec Christiane.

**GARDIEN :** Christiane, fais un jet en Ecouter.

**CHRISTIANE :** O.K., il est réussi.

**GARDIEN :** Tu entends que l'on ouvre la porte de devant avec beaucoup de précautions. Coche ta compétence en Ecouter.

**CHRISTIANE :** Très bien. *Elle fait une croix sur sa fiche.* Je vais essayer de me dissimuler derrière les poubelles. *Elle lance 1 D100.* J'ai réussi mon jet en Se Cacher. Que se passe-t-il ?

**GARDIEN :** Comme il fait nuit et qu'il n'y aucun réverbère à proximité, tu ne vois pas grand-chose. Tu devines seulement une silhouette malhabile qui quitte la maison et se traîne en direction de la rue. Une fois arrivée au milieu de la chaussée, elle soulève une plaque d'égout et se laisse tomber dans l'ouverture ainsi dévoilée. Tu entends un bruit d'éclaboussement. *Il imite un horrible bruit liquide.*

**CHRISTIANE :** Est-ce que la chose a refermé la porte à clef derrière elle ?

**GARDIEN :** Non seulement celle-ci n'est pas verrouillée, mais elle est encore grande ouverte.

**CHRISTIANE :** Je bats précautionneusement en retraite et je vais prévenir les autres. Eh, au fait, je n'ai pas le droit de cocher ma compétence Se Cacher ?

**GARDIEN :** Non, il faisait trop sombre pour que tu puisses être vue, de toute façon. Eh vous autres, Christiane vient vous annoncer que la porte est ouverte. Que décidez-vous ?

**VALERIE** et **NICOLAS** (en chœur) : Entrons dans la maison.

**GARDIEN :** Qu'est-ce que tu en dis, Alexandre ?

**ALEXANDRE :** Tu plaisantes ? Mon professeur, entrer là-*dedans* ? Pas question !

**VALÉRIE :** O.K., tu resteras de garde à l'extérieur pendant que nous visiterons l'intérieur.

**ALEXANDRE :** Tout seul ? Mon personnage vient avec vous.

**GARDIEN :** La maison est plongée dans l'obscurité.

**CHRISTIANE :** Nicolas, passe-moi ta lampe torche. Je passe devant. Vous autres, éteignez vos lampes... nous devons éviter d'être repérés de la rue.

**GARDIEN :** Vous êtes dans le hall d'entrée du bungalow. Vous pouvez aller à gauche vers le salon, ou à droite vers un bureau dont la porte est ouverte. Juste devant vous, il y a un escalier qui conduit à l'étage. Sous l'escalier, vous pouvez voir une porte close. A la lueur de votre torche, vous remarquez des taches humides sur le sol. Il s'agit peut-être de traces de pas. L'eau qui stagne dans ces empreintes est sale et malodorante.

**CHRISTIANE :** D'où viennent les traces de pas?

**GARDIEN :** Difficile à dire. Faites des jets en Trouver Objet Caché. *Les investigateurs ratent tous leurs jets de dés et ne remarquent donc pas qu'il y a des gouttes d'eau sur la rampe de l'escalier...* Que voulez-vous faire ?

**CHRISTIANE :** Je fouille le bureau.

**NICOLAS :** Je m'occupe du salon.

**ALEXANDRE :** Mon professeur va voir ce qu'il y a dans le placard du hall.

**VALERIE :** Jack va jeter un œil au premier.

**GARDIEN** *(comme les personnages se sont séparés, il s'occupe de chacun individuellement)* : Christiane, tu trouves des étagères sur lesquelles reposent quelques livres. Tu vois également deux meubles de classement, un bureau, un fauteuil et trois grosses chaises couvertes de cuir.

**CHRISTIANE :** Je commence par le bureau.

**GARDIEN :** Il est verrouillé. Tente un jet en Serrurerie ou fait un jet de FOR contre une FOR de 9 sur la Table de Résistance.

**CHRISTIANE :** Je réussis mon jet de Serrurerie.

**GARDIEN :** Parfait. Coche ta compétence. A l'intérieur du bureau, tu trouves deux choses intéressantes : une enveloppe scellée qui porte la mention "Testament" et un petit livre de compte sur lequel il est écrit "Compagnie d'affrètement d'Innsmouth". Est-ce que tu veux regarder ça de plus prêt ? *Christiane aimerait bien, en effet, mais le Gardien s'est déjà tourné vers Valérie.* Valérie, Jack arrive en haut de l'escalier, fais un jet de Chance.



**VALERIE :** Il est réussi.

**GARDIEN :** Tu sens que le dessous de la rampe est humide...

**VALERIE :** Ohoh. Jack avance prudemment.

**GARDIEN :** Il y a deux chambres et une salle de bains au premier. La porte de la chambre de droite est entrouverte.

**VALERIE :** Jack jette un œil par l'entrebâillement.

**GARDIEN :** Il y a du sang partout ! Bosso Morgan est allongé tout habillé sur le lit. Le sommet de son crâne a été arraché et vidé de son contenu. Tu peux voir tout cela parce qu'il y a des traces verdâtres faiblement phosphorescentes dans toute la pièce. Je te prie de bien vouloir faire un jet de SAN pour ton personnage.

**VALERIE :** Oups, il est raté !

**GARDIEN :** O.K., Jack perd 1D6 points de Santé Mentale. *Valérie fait le jet indiqué et son détective privé perd exactement 4 points de SAN.* Il devient vert et est pris de nausées, mais il a quand même le temps de crier pour prévenir ses compagnons.

**LES AUTRES JOUEURS :** Nous accourons pour lui porter secours !

**GARDIEN :** Bien. Vous devez tous effectuer un jet de SAN quand vous apercevez le cadavre.
*Les joueurs s'exécutent, avec plus ou moins de bonheur.*

**VALÉRIE :** Après avoir récupéré ses esprits, Jack cherche une salle de bains pour y nettoyer son imper.

**GARDIEN :** Que faites-vous, vous autres ?

**NICOLAS :** Je veux examiner le corps de plus près, mais en évitant de le toucher. Je dis aussi aux autres de ne pas marcher dans le sang.

**CHRISTIANE :** Je fouille les autres pièces.

**ALEXANDRE :** Le professeur vient avec toi.

**GARDIEN :** Nicolas, tu constates que le corps est imprégné de la même eau sale que vous avez vue tout à l'heure. Il y en a même dans la boîte crânienne. Il y a aussi quelques écorchures sur le visage du défunt. Tente un jet d'Idée.

**NICOLAS :** O.K., il est réussi. Et alors ?

**GARDIEN :** A deux mètres de hauteur, sur le mur, tu découvres une empreinte de main sanglante et humide. Des traces de griffes sont visibles et la paume fait au moins 20 centimètres de diamètre, bien que les doigts soient relativement courtauds. La marque est si nette et que peux même voir les lignes de la main.

**NICOLAS :** Ouaouh ! J'appelle Christiane, Valérie et le professeur à la rescousse. Eh, Alexandre ! Est-ce que ton personnage a emmené son appareil photo avec lui ?

**ALEXANDRE :** Flûte ! Je savais bien qu'il avait oublié quelque chose ! Euh... il essaye juste de presser une feuille de son agenda sur l'empreinte afin qu'elle s'y décalque.

**GARDIEN :** Ça marche. Alexandre, ton professeur remarque également d'étranges symboles dessinés sur le mur opposé. Tandis qu'il observe ces inscriptions, il a soudain l'impression qu'elles tourbillonnent de façon hypnotique.

**ALEXANDRE :** Aha ! Il regarde de plus près.

**GARDIEN :** Il n'en a pas le temps. Que tout le monde fasse un jet en Ecouter. *Valérie, Alexandre et Nicolas ratent leur jet, mais Christiane réussit le sien.* Christiane, tu entends un bruit métallique en provenance de la rue. Les autres, vous n'entendez rien.

**CHRISTIANE :** Je me demande ce que ça peut être... J'espère que ce n'est pas la plaque d'égout !

**GARDIEN :** La porte d'entrée s'ouvre bruyamment et des pas sourds gravissent l'escalier. *Il piétine lourdement le sol en se courbant un peu, comme s'il était bossu.*

**ALEXANDRE :** Mon professeur saute par la fenêtre.

**CHRISTIANE :** Je dirige ma lampe vers la porte de la chambre afin d'essayer de voir ce qui arrive.

**VALÉRIE :** Jack dégaine son 38 à canon court et regarde par dessus l'épaule de Christiane.

**NICOLAS :** Je me planque derrière Valérie et Christiane, mais je sors quand même mon poignard de ma poche, au cas où...

**GARDIEN :** Alexandre, ton investigateur tourne le dos aux autres et tu ne peux donc pas voir ce qu'ils font. S'il te plaît, passe dans la pièce d'à côté pendant que je décris la scène. *Alexandre se rend dans la cuisine pour boire un peu de soda. Le Gardien poursuit :* Une horrible parodie d'homme s'introduit dans la chambre. La chose fait plus de deux mètres quarante de haut et possède des membres difformes. Son visage n'est qu'un amas de rides. Il est impossible d'y discerner le moindre trait humanoïde. Sa peau d'un brun verdâtre maladif pend sur son ossature et paraît à moitié décomposée ; des lambeaux de chair sont accrochés à ses membres. Elle dégouline d'une eau sale et brunâtre. Que tout le monde effectue un jet de SAN. Vous pouvez perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.

**NICOLAS :** J'ai réussi mon jet.

**VALÉRIE :** J'ai raté le mien, mais Jack ne perd que 3 points de SAN.

**CHRISTIANE :** Aïe ! Je suis complètement épouvantée. Je perds 9 points.

**GARDIEN :** Voyons voir... *Il examine la fiche de son investigateur.* Christiane, puisque ton personnage avait 76 points de SAN, il ne devient pas fou à lier pour une durée indéfinie, mais à moins que tu ne réussisses un jet de pourcentage supérieur à 5 fois son INT, il s'évanouit. *Christiane fait un jet de 04 et son personnage tombe à terre, inanimé. Le Gardien continue :* Bon. Comme Christiane tenait la lampe torche, celle-ci roule à présent sur le sol et projette des éclats lumineux en tous sens. Le professeur d'Alexandre remarque alors — comme il aurait pu le voir s'il avait vérifié — que toutes les fenêtres sont munies de barreaux. Pour sortir, il semble n'y avoir qu'un seul moyen : il faut passer devant la chose.

**TOUS** *(en proie à la plus grande confusion)* **:** J'essaye de défoncer les barreaux avec une chaise... Où est ma torche ?... Est-ce que quelqu'un sait ce qu'est cette chose ?... Je vise la tête... Au secours ! A l'aide !

*Est-ce que les investigateurs parviendront à forcer les barreaux des fenêtres ? Que signifient les symboles sur le mur ? Le monstre va-t-il attaquer ? Le personnage de Christiane pensera-t-il à emporter les documents qu'il a découverts ? Le 38 de Jack sera-t-il efficace contre la chose ? Seul l'avenir le dira...*



REGLES



# Section du Gardien






Quel que soit l'intérêt qu'ils lui porteront, les investigateurs découvriront vite que la magie du Mythe est difficile à mettre en œuvre. Chaque fois qu'ils emploieront des sortilèges — que ce soit ou non pour en tirer des avantages — il seront invariablement condamnés à perdre de la Santé Mentale. Il sera en outre exceptionnel que de tels enchantements soient rapides à utiliser, et ceux décrits dans les scénarios du commerce se révéleront souvent sans grand intérêt une fois sortis de leur contexte. Voilà pourquoi le présent chapitre est avant tout destiné au Gardien, qui devra inventer lui-même l'essentiel de ses sortilèges (ou tout du moins se charger de définir comment la magie se manifestera dans le cadre de ses aventures).

La magie du Mythe de Cthulhu est essentiellement axée sur l'invocation d'entités effroyables et de puissances inamicales. Les personnages apprennent des sortilèges en se plongeant dans la lecture de manuscrits obscurs et d'antiques grimoires. Les sectateurs et les sorciers, quant à eux, peuvent également acquérir certaines connaissances de ce type auprès de leurs pairs ou par le biais de contacts directs ou indirects avec les sombres puissances de l'au-delà, de redoutables créatures que beaucoup assimilent à des divinités.

L'utilisation des objets enchantés, en revanche, ne nécessite pas forcément de connaissances spéciales.

De tels objets sont cependant rares et doivent toujours être traités avec circonspection, car il est souvent impossible de connaître avec exactitude leurs propriétés et leurs inconvénients. Pour les investigateurs, la magie représente donc une arme à double tranchant, car chaque fois qu'ils en feront usage, ils se rapprocheront un peu plus de ceux qu'ils sont censés combattre.

Dans L'Appel de Cthulhu, les personnages des joueurs restent le plus souvent les témoins impuissants des manifestations magiques déclenchées par d'autres. Ils ont d'ailleurs rarement l'opportunité de devenir de véritables magiciens, puisque ce genre de chose nécessite des connaissances et des expériences susceptibles de leur faire perdre définitivement la raison.

Le présent chapitre est consacré à la magie et aux ouvrages du Mythe, ainsi qu'aux méthodes permettant de les utiliser. Les sortilèges eux-mêmes sont décrits plus loin, dans les chapitres dévolus aux Grimoires Supérieur et Inférieur de la Section de Référence des règles.

Leurs effets sont détaillés avec précision afin de garantir que le Gardien n'outrepasse jamais ses prérogatives lorsqu'il les emploie. Ils peuvent par ailleurs servir d'exemples pour la conception de nouveaux enchantements. Si vous voulez recréer l'ambiance caractéristique de l'univers de Lovecraft, privilégiez avant tout le Grimoire Supérieur.

Les deux "Grimoires" ont été conçus pour des raisons pratiques et ne correspondent en rien aux ouvrages cités dans les légendes du Mythe de Cthulhu.

## Comprendre les livres du Mythe

Les livres occultes mentionnés dans les histoires traitant du Mythe sont par bien des aspects des ouvrages de propagande. Ces manuscrits et publications divers contiennent souvent des recettes (ou des rituels) ayant pour but de permettre la venue — ou le retour — sur Terre des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs, comme cela est clairement démontré dans la célèbre nouvelle de Lovecraft "L'Abomination de Dunwich." Heureusement pour l'humanité, ces mêmes écrits expliquent généralement aussi comment il est possible de vaincre, de congédier ou de repousser certaines de ces entités... autant d'informations qu'il est impossible d'obtenir ailleurs.

Mais même les livres les plus simples sont extrêmement difficiles à déchiffrer. Rien d'étonnant alors à ce qu'il faille en moyenne 2D6 mois pour étudier les grimoires les plus complexes, sans parler du temps nécessaire pour apprendre à lancer un sortilège spécifique.

N'oubliez pas, en effet, que ces énormes travaux ont souvent été rédigés par des déments qui avaient une écriture horriblement alambiquée et archaïque. Beaucoup n'employaient même pas l'alphabet romain et recouraient à divers codes obscurs qu'il convient de décrypter avant de pouvoir bénéficier des révélations importantes qu'ils ont couchées sur le papier. De telles connaissances étant plus précieuses que l'or, il était indispensable de les protéger, contre les occultistes qui auraient pu être tentés de se les approprier ou contre les fanatiques religieux qui auraient pu s'en servir comme preuves lors des procès de sorcellerie. Même quand les sorciers destinaient ces ouvrages à d'autres, ils s'adressaient toujours à des initiés, pas au commun des mortels, et ils usaient donc de termes et de concepts étranges sans se donner la peine de les expliquer. Si les annotations inscrites dans les marges par les possesseurs successifs de ces livres peuvent éventuellement faciliter leur compréhension, elles sont en général rédigées dans différentes langues et il est impossible de savoir si elles ne sont pas totalement erronées.

Les techniques modernes de présentation des informations ne sont jamais employées. Il n'y a ni index, ni glossaire, ni table des matières. Il peut aussi ne pas y avoir de chapitres, de paragraphes, d'espaces entre les mots, voire de ponctuation de quelque sorte que ce soit.

Tous ces travaux ont été rédigés à des siècles d'intervalles par des auteurs aux convictions philosophiques très diverses, qui n'employaient pas les mêmes vocabulaires techniques et poursuivaient des buts contradictoires. Il faut donc pratiquement apprendre un nouveau jargon pour chacun.

Le simple fait de feuilleter un de ces antiques grimoires ne permettra pas de le comprendre en profondeur, et tout ce que le curieux en retirera, c'est de ne perdre que la moitié des points de Santé Mentale qu'une lecture assidue aurait pu lui enlever. Pour

tirer la substantifique mœlle de ces ouvrages, il convient de s'y plonger afin d'en peser chaque syllabe et d'établir des corrélations avec d'autres livres — pas forcément occultes —ayant un rapport avec les sujets abordés.

■ *Harvey Walters tombe sur un grimoire qui parle du "Graal d'Arthur", mais son joueur rate un jet d'Occultisme. Le journaliste ne comprend donc pas que le Saint Graal en question est en fait le Chaudron Noir de la mythologie celte. Il ignore également que ce chaudron était censé provenir de l'enfer et être capable de ressusciter les morts que l'on y faisait bouillir. Comme le joueur échoue également à un jet d'Idée, Harvey ne réalisera pas pendant plusieurs mois que la phrase "il but dans le Graal d'Arthur" fait référence à quelqu'un qui a été ramené à la vie par le sortilège de Résurrection. Et s'il n'a jamais entendu parler de ce sort, il risque fort de ne jamais saisir le sens de cette phrase.*

Ces livres sont en outre "matériellement" difficiles à compulser. Il s'agit dans la majorité des cas d'incunables d'une extrême antiquité qui doivent être manipulés avec le plus grand soin. Certains sont tellement fragiles que celui qui s'y intéresse doit porter des gants très fins et en tourner les pages avec des pincettes munies d'embouts protecteurs. Dans les années 1890 et 1920, il n'existait pas de photocopieuses permettant de réaliser rapidement des reproductions fidèles...

Enfin, l'étude de ces ouvrages interminables est fatigante et ennuyeuse. Ils sont mal écrits et confus, et un lecteur pris de lassitude peut très bien sauter des informations importantes sans s'en rendre compte. Il est donc indispensable de faire régulièrement des pauses afin de se reposer l'esprit. Nous aurions pu concevoir une formule donnant le temps de lecture exigé par chaque grimoire du Mythe en fonction de l'éducation, de la compétence et des connaissances en Mythe de Cthulhu du lecteur. Une telle formule serait toutefois difficile à élaborer et à utiliser, et elle n'apporterait en fait pas grand-chose au jeu.

## Peaufiner les livres du Mythe

Les ouvrages les plus importants du Mythe de Cthulhu sont détaillés dans les pages suivantes. Ne vous laissez pas abuser par les diverses indications qui pourraient vous incliner à penser que les informations contenues dans ces livres sont parfaitement compréhensibles. Les sorciers et les fous qui en sont les auteurs n'avaient rien d'employés de clubs littéraires. Leur travail n'a jamais été corrigé, ni mis en pages, et aucun éditeur ne les a pris à part pour leur demander poliment de préciser certaines de leurs pensées. Aussi, même si le Gardien dispose de toutes les données nécessaires dans le cadre du jeu, les investigateurs, quant à eux, vont devoir se débrouiller *réellement* avec les livres qu'ils parviendront à se procurer.

Si quelques grimoires du Mythe sont assez récents pour avoir été imprimés, ils n'ont pas fait l'objet de tirages importants et la plupart des exemplaires fabriqués ont été rapidement détruits. De plus, ceux qui subsistent ont généralement été maltraités par des déments ou des personnes mal intentionnées. Les manuscrits reliés, eux, n'ont été ni photocomposés, ni imprimés, et leur texte se résume souvent à des gribouillis informes dont certains passages cruciaux sont totalement incompréhensibles.

Vous devez considérer que tous les livres du Mythe sont différents les uns des autres. Les moins anciens — comme *Azathoth et Autres Poèmes*, par exemple — auront peut-être de meilleures chances d'être en bon état, mais ils pourront néanmoins avoir subi toutes sortes d'avatars : reliures abîmées, pages manquantes ou inversées, taches d'encre, traces d'acide, brûlures, passages illisibles ou raturés (par des fous furieux ou des hommes sains d'esprit qui désiraient détruire des renseignements précis). Des informations précieuses seront parfois notées dans la marge ou sur une feuille volante insérée dans un exemplaire particulier. Des planches d'illustrations d'une valeur incalculable auront été arrachées pour être épinglées sur des murs... depuis longtemps disparus.

Les sorciers et les fanatiques ne sont pas des bibliothécaires consciencieux. Ils n'ont aucun besoin d'être raisonnables ou charitables, et la postérité leur importe peu, puisqu'ils sont généralement convaincus qu'ils vivront éternellement.

### Autres éditions

Si l'on découvre un jour l'édition originale d'un livre dont on ne connaissait qu'une version traduite, elle sera nettement plus enrichissante que sa traduction. Pour simuler cela, ajoutez 3% au "+ en Mythe de Cthulhu" et 1 au "Multiplicateur de Sorts" de la traduction en question. L'édition originale devra dès lors être traitée comme un nouveau livre à part entière.

### Fiche d'Enregistrement

S'il vous paraît important de noter scrupuleusement quels ouvrages un investigateur a lus ou eus entre les mains, créez pour chaque livre une fiche comportant les informations suivantes...

- titre / auteur / édition
- langue utilisée / époque de publication
- perte de Santé Mentale pour lecture superficielle/approfondie
- ajout en Mythe de Cthulhu / multiplicateur de sorts
- précisions concernant les sortilèges contenus dans le livre
- état du livre, dimensions, reliure, dommages subis, etc.
- nom des personnages qui ont lu le livre

Le Gardien devrait toujours, autant que possible, déterminer à l'avance les sortilèges (ou, au moins, le type de sortilèges) que contiennent les grimoires qu'il souhaite faire découvrir à ses investigateurs.

# Employer des livres de magie

Malgré les dangers que cela leur fait encourir, les investigateurs peuvent éventuellement décider d'étudier l'un ou l'autre des terrifiants ouvrages du Mythe. Ils auront alors la possibilité d'interrompre leur lecture à tout moment. Ils découvriront en effet vite qu'apprendre quelque chose dans ces grimoires leur prend du temps... et de la Santé Mentale.

## Lire un ouvrage du Mythe

La lecture de n'importe quel livre du Mythe de Cthulhu exige 2D6 mois d'étude approfondie. C'est au Gardien qu'il incombe d'effectuer ce jet, pas aux joueurs, et il est impératif que les investigateurs soient capables de lire la langue dans laquelle est rédigé l'ouvrage considéré. Il n'est toutefois pas indispensable que les mois consacrés à son étude soient "consécutifs".

Indiquez au joueur intéressé *quand* son investigateur a terminé sa lecture. Si le texte emploie une forme archaïque de la Langue Natale du personnage en question ou une Autre Langue, il doit réussir un jet de la compétence adéquate pour en comprendre le sens. Ce tirage peut, le cas échéant, donner droit à un jet d'expérience dans la compétence utilisée avec succès.

Si l'investigateur ne connaît pas la langue employée par l'auteur, il doit faire traduire le livre. Le Gardien décide dans ce cas combien de temps cela demande et si la traduction est bien fidèle à l'original. Si le langage employé est inconnu ou oublié sur Terre, le personnage ne pourra rien tirer du texte tant qu'il n'aura pas trouvé une solution acceptable par le Gardien.

# Livres du Mythe de Cthulhu

Les informations présentées ici sont censées être connues des bibliophiles, des historiens et des négociants en livres rares. Bien qu'il existe probablement d'autres versions et traductions de ces écrits, seules les plus connues ont été répertoriées. Il est plus que probable également que certains documents de moindre importance — livres de notes, journaux intimes et lettres — n'aient pas encore été découverts. La présente liste regroupe néanmoins tous les ouvrages d'origine humaine les plus célèbres.

Les astérisques signalent les versions différentes d'un même travail. Les dates indiquées entre parenthèses sont celles fournies dans les histoires qui font référence au livre concerné. Les nombres d'exemplaires indiqués correspondent aux spécimens dont l'existence est avérée, qu'ils appartiennent à des collections publiques ou privées. Il sera certainement possible d'en découvrir d'autres.

Les formats donnés sont ceux traditionnellement utilisés dans l'imprimerie, mais les dimensions exactes sont en fait souvent différentes d'un exemplaire à l'autre : *in-folio* désigne les livres mesurant entre 51 cm x 31 cm et 38 cm x 25 cm ; *in-quarto* ceux allant de 31 cm x 25 cm à 25 cm x 19 cm ; *in-octavo* ceux de 25 cm x 15,5 cm à 19 cm x 12,5 cm.

Trois ouvrages (le *Necronomicon*, les *Cultes Innommables* et le *Livre d'Eibon*) existent en plusieurs éditions et sont présentés avant les autres livres du Mythe qui, eux, sont classés par ordre alphabétique.

Après le titre de chaque grimoire, vous trouverez, dans l'ordre : la langue employée pour l'édition considérée, le nom de l'auteur ou du traducteur, la date d'achèvement ou de parution (souvent une simple conjecture), des notes descriptives, le nombre de points de Santé Mentale qu'entraînera la lecture du livre, le nombre de points qu'elle fera gagner en Mythe de Cthulhu et un multiplicateur de sorts (voir pages suivantes). Veuillez noter que deux jets de dés sont indiqués dans la rubrique *Perte de Santé Mentale* : le premier correspond à une lecture superficielle, le second à une étude approfondie.

REGLES

## LE NECRONOMICON (cinq versions)

• **AL AZIF** — *en arabe, par Abd al-Azrad, env. 730 ap. J.-C.* On ignore quelle forme avait à l'origine ce texte, mais plusieurs versions manuscrites en ont longtemps circulé au Moyen Age. On a perdu la trace de cet ouvrage au 12ème siècle. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points ; +18% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5.*

• **NECRONOMICON** — *en grec, trad. par Theodoras Philetas, 950 ap. J.-C.* Aucune version manuscrite n'en a été signalée. Il s'agit d'un in-folio imprimé en Italie en 1501 et interdit par l'Eglise. Le dernier exemplaire connu aurait été brûlé à Salem en 1692. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points ; +17% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5.*

• **NECRONOMICON** — *en latin, trad. par Olaus Wormius, 1228 ap. J.-C.* A d'abord circulé sous forme manuscrite, avant d'être imprimé en Allemagne (à la fin du 15ème siècle) au format in-folio, avec couverture noire. Une seconde édition, presque identique, a été éditée en Espagne au début du 17ème siècle. On connaît l'existence d'un exemplaire de la première édition et de quatre de la seconde. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points ; +16% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5.*

• **NECRONOMICON** — *en anglais, trad. par le Dr John Dee, 1586.* Traduction fidèle, quoiqu'expurgée, de la version grecque. N'existe que sous la forme d'un manuscrit relié, dont il subsisterait encore trois exemplaires presque complets. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points ; +15% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4.*

• **LE MANUSCRIT DU SUSSEX** — *en anglais, trad. par le Baron Frédéric, 1597.* Traduction embrouillée et incomplète du Necronomicon latin imprimée dans le Sussex, en Angleterre. Format in-octavo. Titre exact : ***Cultus Maleficarum***. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +7% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*



*Le Signe des Anciens*

## CULTES INNOMMABLES (trois versions)

• **UNAUSPRECHLICHEN KULTEN** — *en allemand, par Friedrich Wilhelm von Juntz, 1839.* C'est un in-quarto en allemand qui fut longtemps appelé le ***Livre Noir***. Six exemplaires seraient détenus par d'importantes bibliothèques d'Europe et d'Amérique. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points ; +15% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4.*

• **CULTES INNOMMABLES** — *en anglais, traducteur inconnu, publié en 1845.* Traduction non autorisée publiée en Angleterre par Bridewell sous la forme d'un ouvrage de luxe format in-octavo. Edition intégrale, mais truffée d'erreurs. On connaît l'existence d'au moins vingt exemplaires appartenant à des collections publiques ou privées. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points ; +12% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3.*

• **CULTES INNOMMABLES** — *en anglais, traducteur inconnu, publié en 1909.* Edition considérablement expurgée et bourrée d'erreurs publiée par Golden Goblin Press de New York. Il existerait encore un grand nombre d'exemplaires de ce livre bon marché de format in-octavo. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points ; +9% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

## LE LIVRE D'EIBON (trois versions)

• **LIBER IVONIS** — *en latin, trad. par Caius Phillipus Faber, 9ème siècle ap. J.-C.* Bien qu'on prétende que l'original de ce texte ait été écrit par Eibon, un sorcier d'Hyperborée, aucune édition antérieure à celle-ci n'a pu être retrouvée. Cet ouvrage n'a jamais été imprimé. Six exemplaires manuscrits et reliés seraient aujourd'hui détenus par des collectionneurs privés. *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 points ; +13% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

• **LIVRE D'IVON** — *en français, trad. par Gaspard du Nord, env. 13ème siècle.* Manuscrit autographe relié dont il existerait encore treize exemplaires plus ou moins complets. *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 points ; +12% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

• **LIVRE D'EIBON** — *en anglais, traducteur inconnu, env. 15ème siècle.* Traduction approximative. Dix-huit exemplaires manuscrits existeraient toujours. *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 points ; +11% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**AZATHOTH ET AUTRES POEMES** — *en anglais, écrit par Edward Derby, 1919.* Recueil d'œuvres de jeunesse du célèbre poète originaire d'Arkham. Publié à Boston sous la forme d'un mince volume de 9 cm x 14 cm, à reliure noire. 1400 exemplaires de cet ouvrage ont été imprimés et vendus. *Perte de Santé Mentale 1/1D4 points ; +4% en Mythe de Cthulhu ; pas de sortilèges.*

**CTHAAT AQUADINGEN** — *en anglais, auteur et traducteur inconnus, env. 14ème siècle.* Les premières versions, écrites en latin, ont toutes été perdues. Le seul manuscrit relié connu est la propriété du British Museum, mais on prétend que d'autres exemplaires, couverts de peau humaine, existeraient encore. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points ; +13% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3.*

**CTHULHU DANS LE NECRONOMICON** — *en anglais, écrit par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938).* Notes manuscrites apparemment destinées à la préparation d'un nouveau livre. Elles ont été déposées à la Bibliothèque de Miskatonic en 1915, peu avant la disparition de leur auteur. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +6% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1.*

**CULTES DES GOULES** — *en français, par François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette, env. 1702.* In-quarto publié en France au début de 1703 qui fut aussitôt interdit par l'Eglise. Il en subsisterait quatorze exemplaires, dont le dernier aurait fait surface en 1906. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D10 points ; +14% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**DE VERMIIS MYSTERIIS** — *en latin, par Ludwig Prinn, 1542.* Publié en format in-folio à Cologne, en Allemagne, l'année même de sa rédaction. Interdit par l'Eglise. Il n'en existerait aujourd'hui plus que quinze exemplaires. *Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 points ; +12% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**ECRITS DE PONAPE** — *en anglais, par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, 1734.* Publié en Amérique à la fin du 18ème siècle, après la mort de l'auteur, sous la forme d'un livre de 17cm x 10cm. L'édition imprimée est considérée comme inférieure au manuscrit original dont il subsisterait quelques copies. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +5% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**FRAGMENTS DE CELAENO** — *en anglais, par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938).* Manuscrit autographe dont on ne connaît qu'un seul exemplaire, qui a été confié à la Bibliothèque de Miskatonic peu avant la disparition de son auteur dans des circonstances mystérieuses. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points ; +9% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**FRAGMENTS DE G'HARNE** — *en anglais, par Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931).* Thèse universitaire consacrée à la traduction de textes gravés sur des fragments ramenés d'Afrique du Nord par l'explorateur Windrop. L'édition originale se présente sous la forme d'un petit mémoire (11 cm x 15 cm) publié à compte d'auteur à un peu moins de 1 000 exemplaires et distribué gratuitement. *Perte de Santé Mentale 1D6/1D10 points ; +10% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**LE PEUPLE DU MONOLITHE** — *en anglais, écrit par Justin Geoffrey, 1926.* Recueil de poésie de 17 cm x 10 cm, à la reliure rouge sombre. 1200 exemplaires en ont été tirés, peu avant que l'auteur ne soit enfermé dans une maison de fous. *Perte de Santé Mentale 1/1D3 points ; +3% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1.*

**LE ROI EN JAUNE** — *en anglais, traducteur inconnu, env. 1895.* Cette pièce de théâtre était à l'origine écrite en français, mais tous les exemplaires en auraient été détruits sur ordre du gouvernement de la France peu après leur parution. L'édition anglaise se présente sous la forme d'un mince volume noir de format in-octavo, dont la couverture est ornée d'un grand Signe Jaune. Voir ce symbole pour la première fois fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale. Ce texte ambigu et cauchemardesque a le pouvoir de faire sombrer ses lecteurs dans la folie. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6+1 points ; +5% en Mythe de Cthulhu ; pas de sortilèges.*



*Le Signe Jaune*

**LES MONSTRES ET LEURS SEMBLABLES** — *en anglais, auteur inconnu, env. 16ème siècle.* On pense qu'il n'existe qu'un seul exemplaire, relié plein cuir, de cet ouvrage manuscrit. Il a été dérobé au British Museum en 1898. Diverses rumeurs ont longtemps laissé entendre que des particuliers en possédaient des copies. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points ; +8% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1.*

**LIVRE DE DZYAN** — *en anglais, auteur et traducteur inconnus, censément très ancien.* La théosophe Helena Blavatsky a souvent fait référence à ce grimoire dont l'existence n'a jamais pu être établie. Il s'agirait de la traduction de manuscrits provenant de l'ancienne Atlantide. Egalement appelé les ***Stances de Dzyan***. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +9% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1.*

**MAGIE VERITABLE** — *en anglais, écrit par Theophilus Wenn, env. 17ème siècle.* Longtemps connu seulement par des rumeurs, ce livre se présenterait sous la forme d'un manuscrit relié. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points ; +6% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**MANUSCRITS PNAKOTIQUES** — *en anglais, auteur et traducteur inconnus, env. 15ème siècle.* Livre dont on ne connaît que cinq exemplaires manuscrits, tous possédés par de grandes bibliothèques d'Europe et d'Amérique. L'auteur prétend que ces textes ont une origine préhistorique, voire pré-humaine. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points ; +10% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY** — *en italien, par Benvento Chieti Bordighera, 1768.* Livret et partition d'un opéra qui n'a jamais fait l'objet d'une publication, l'œuvre elle-même n'ayant apparemment été donnée qu'une seule fois. Des musiciens compétents ont déclaré que certaines portions étaient absolument injouables. On pourrait trouver des copies de cet ouvrage lyrique au British Museum, à la Bibliothèque Nationale de France et, peut-être, dans les archives interdites du Vatican. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +4% en Mythe de Cthulhu ; aucun sortilège.*

**PRODIGES THAUMATURGIQUES DE LA CANAAN DE NOUVELLE-ANGLETERRE** — *en anglais, par le Rév. Ward Phillips, env. 1788.* Existe en deux éditions. La seconde, la plus connue, est parue en 1801 à Boston. Toutes deux sont identiques et se présentent sous la forme d'in-octavo, à couverture noire. La plupart des bibliothèques et des sociétés historiques de Nouvelle-Angleterre possèdent un exemplaire de ce livre. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +4% en Mythe de Cthulhu ; pas de sortilèges.*

**REVELATIONS DE GLAAKI** — *en anglais, plusieurs auteurs, début du 19ème siècle.* Bien qu'on prétende qu'il existe des versions manuscrites des tomes onze et douze de cet ouvrage, la seule édition connue est constituée de 9 volumes in-folio publiés en Angleterre en 1865. Beaucoup de grandes bibliothèques et quelques particuliers en possèdent des exemplaires. *Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 points ; +15% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3.*

**SEPT LIVRES CRYPTIQUES DE HSAN** — *en chinois, écrit par Hsan le Grand, env. 2ème siècle av. J.-C.* Ce texte mythique est censé se présenter sous la forme de sept rouleaux de parchemin tous consacrés à des sujets différents. Une traduction intitulée les ***Sept Livres Cryptiques de la Terre*** aurait été sortie en fraude de Chine, mais cette information n'a jamais pu être vérifiée. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points ; +8% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3.*

**TABLETTES DE ZANTHU** — *en anglais, par le prof. Harold Hadley Copeland, 1916.* Brochure tirée à 400 exemplaires dont le sous-titre est : "Une traduction hypothétique." Il s'agit en effet de la traduction d'inscriptions découvertes sur des tablettes de pierre sorties de l'Océan Pacifique par des pêcheurs. L'auteur prétend que ces objets proviendraient du continent perdu de Mu. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points ; +3% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**TESSONS D'ELTDOWN** — *en anglais, par le Rév. Arthur Brooke Winters-Hall, 1912.* Traduction discutable de hiéroglyphes étranges qui ornent des fragments de poteries découverts dans le sud de l'Angleterre. 350 exemplaires environ de cette épaisse brochure ont été imprimés, aux frais de l'auteur. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points ; +11% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.*

**TEXTE DE R'LYEH** — *en chinois, auteur inconnu, env. 300 av. J.-C.* Ce texte était à l'origine gravé sur des tablettes d'argile dont on ignore si elles subsistent encore. Des copies fidèles sur parchemin sont censées exister. Des rumeurs prétendent aussi que des traductions en anglais et en allemand auraient été sorties en fraude d'Asie. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points ; +15% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4.*

## Sélection d'Ouvrages d'Occultisme

En plus de livres du Mythe, les sorciers et leurs disciples possèdent souvent des ouvrages d'occultisme plus classiques. Ceux présentés ci-dessous existent vraiment, à la différence des grimoires du Mythe qui ne sont que pures inventions. En les lisant, un investigateur pourra toujours accroître sa compétence en Occultisme. Mais si, en général, cette étude ne lui fait pas perdre de points de Santé Mentale, ce ne sera pas toujours le cas. En effet, certains de ces traités sont tellement ennuyeux, complexes, longs et difficiles à comprendre qu'ils peuvent perturber l'équilibre psychologique de leur lecteur. Rien ne vous interdit, par ailleurs, d'utiliser les règles applicables aux ouvrages du Mythe si vous trouvez que les livres d'occultisme présentent un intérêt pour vos parties.

**CENTURIES ASTROLOGIQUES** — *en français, par Michel de Nostre-Dame [Nostradamus], 1555-1557.* Recueil de plusieurs centaines de quatrains censés être des prophéties valables jusqu'en 3797 de notre ère, annonçant toutes sortes d'événements. Les termes employés par l'auteur, toujours vagues et imagés, se prêtent à diverses interprétations. Certains Gardiens pourront trouver intéressant d'utiliser ce livre — ou le ***Yi-King***, le célèbre ouvrage divinatoire chinois — afin d'agrémenter leurs parties. *Pas de perte de Santé Mentale ; +1% en Occultisme ; pas de sortilèges.*

**CLAVICULES DE SALOMON** — *traduit du latin ; l'auteur serait le Roi Salomon en personne, mais ce texte a en fait été écrit au 14ème siècle.* Constitué de deux tomes, le premier expliquant les graves erreurs à éviter lorsque l'on traite avec les esprits, le second étant consacré aux pratiques magiques. Les rituels proposés sont d'une incroyable complexité, aussi n'est-il pas très difficile de trouver des excuses à leur inefficacité. Peut-être y a t-il un vrai sortilège dans le lot. *Pas de perte de Santé Mentale, sauf si l'on y découvre un sortilège du Mythe ; +5% en Occultisme ; multiplicateur de sorts x2, si le Gardien le désire.*

**CULTE DES SORCIERES EN EUROPE OCCIDENTALE** — *en anglais, par le docteur Margaret Murray, 1921.* In-octavo broché qui a connu de nombreuses rééditions. Assez facile à trouver dans les bibliothèques et librairies des pays anglo-saxons. *Pas de perte de Santé Mentale ; +1% en Occultisme ; pas de sortilèges.*

**MALLEUS MALEFICARUM** — *en latin, par Jakob Sprenger et Heinrich Kramertrans, 1486 ap. J.-C.* Traduit dans de nombreuses langues, le "Marteau des Sorcières" était un guide destiné aux inquisiteurs du Moyen Age expliquant comment reconnaître et torturer les sorcières. Cet effroyable livre a entraîné la mort de près de neuf millions de personnes. Une traduction allemande publiée en 1906 portait le titre ***Der Hexenhammer***. *Pas de perte de Santé Mentale, sauf si on le met en parallèle avec certaines histoires du Mythe ; +3% en Occultisme ; pas de sortilèges.*

**RAMEAU D'OR** — *en anglais, par Sir George Fraser, 1890.* L'édition intégrale en douze volumes a été publiée pour la première fois en 1911-1915 (édition française en trois tomes dans la collection "Bouquin", Robert Laffont). C'est un "classique" d'anthropologie comparative dont la plupart des bibliothèques des Etats-Unis et de France possèdent une version (plus ou moins abrégée). *Perte de Santé Mentale 0/1D2 points (version intégrale uniquement) ; +5% en Occultisme ; pas de sortilèges.*

**TABLETTE D'EMERAUDE** — *traduit dans de nombreuses langues à partir d'un texte original en araméen ou en grec ancien, auteur(s) inconnu(s), env. 200 ap. J.-C.* Ouvrage de référence des alchimistes de l'Europe médiévale, relativement court, mais aussi symbolique et sujet à interprétations que le ***Tao-Tö-King*** de la Chine classique. *Pas de perte de Santé Mentale, bien qu'une étude obsessionnelle de ce livre puisse trahir un certain dérèglement de l'esprit ; +1% en Occultisme ; pas de sortilèges.*

**ZOHAR** — *en hébreu, nombreuses éditions et traductions (latin, allemand, français, anglais, etc.), auteur original Moise de Leon, 1280 ap. J.-C.* Ouvrage fondamental de la pensée mystique juive au Moyen Age, visant à permettre une meilleure connaissance de Dieu par la voie de la contemplation et de la révélation. Incroyablement long, dense et difficile à comprendre. *Perte de Santé Mentale due à la complexité 1/1D3 points ; +4% en Occultisme ; pas de sortilèges.*

S'il parvient à lire un ouvrage en entier (au besoin en réussissant un jet de compétence), il en assimile alors le contenu : son joueur ajoute la valeur indiquée à son pourcentage en Mythe de Cthulhu et soustrait à sa Santé Mentale le nombre de points approprié. Une fois qu'il a lu un livre, un personnage ne perd plus ensuite de points de Santé Mentale lorsqu'il le consulte à nouveau, même s'il s'agit d'une autre édition écrite dans une langue différente.

En revanche, s'il ne parvient pas à comprendre ce qu'il a lu (à cause d'un jet de compétence en langue raté), il perd des points de Santé Mentale comme s'il l'avait parcouru et ne gagne ni points en Mythe de Cthulhu, ni sortilèges. Il ne peut ensuite recommencer sa lecture qu'après avoir augmenté d'au moins 10% sa compétence en Langue Etrangère.

- Il est impossible de se faire une idée exacte du contenu d'un livre avant de l'avoir lu (de manière approfondie ou superficielle).

- Si un investigateur étudie une édition plus complète d'un livre qu'il a déjà lu, il ne perd pas de Santé Mentale mais peut néanmoins gagner un nombre de points en Mythe de Cthulhu correspondant à la différence entre les *+en Mythe de Cthulhu* des deux ouvrages.

### Lecture superficielle d'un livre du Mythe

Les investigateurs peuvent se contenter de parcourir un ouvrage du Mythe afin de savoir de quoi il traite et quels types de sortilèges il contient. Ils doivent pour cela réussir un jet en Langue Natale ou en Langue Etrangère, selon les cas.

- La lecture superficielle d'un grimoire prend au moins une heure par centaine de pages. S'il s'agit d'un manuscrit difficile à déchiffrer, il faudra même nettement plus de temps pour le survoler (de l'ordre d'une heure pour dix pages).

- Une lecture superficielle d'un livre du Mythe ne fait perdre que la moitié des points de Santé Mentale qui aurait dû être perdus pour une lecture approfondie du même ouvrage.

- Une lecture superficielle ne peut faire gagner de points en Mythe de Cthulhu.

- Le nombre de points de Santé Mentale que coûte l'examen attentif d'un livre déjà parcouru doit être diminué de celui perdu lors de la première lecture.

### Les livres du Mythe comme ouvrages de référence

Le pourcentage *+en Mythe de Cthulhu* de chaque livre donne également une indication sur son utilité relative en tant qu'ouvrage de référence, une fois qu'il a été assimilé. Lorsqu'un personnage aura besoin de trouver un renseignement spécifique concernant le Mythe (ex. : le temps qu'il faut à un Chthonien pour arriver à l'âge adulte, ou l'endroit approximatif où repose le corps d'Y'golonac en attendant sa résurrection), il pourra passer quatre heures à éplucher le grimoire considéré.

Son joueur tentera ensuite un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois le pourcentage de *+en Mythe de Cthulhu* de cet écrit. S'il le réussit, l'investigateur dénichera l'information désirée ou —

au minimum — des allusions la concernant. En cas d'échec, le livre ne contiendra pas le renseignement voulu.

Le Gardien devra alors noter scrupuleusement ce qui aura été — ou non — trouvé dans l'ouvrage en question, pour le cas où celui-ci serait consulté ultérieurement. Bien évidemment, il sera toujours libre de décider arbitrairement des révélations renfermées dans un grimoire et pourra les rendre aussi incompréhensibles qu'il le désirera.

## Perdre de la Santé Mentale en lisant

Parcourir un livre du Mythe ou l'étudier coûte toujours un certain nombre de points de Santé Mentale.

La première fois qu'un investigateur échoue à comprendre un traité, il perd autant de points de Santé Mentale que s'il s'était livré à une simple lecture superficielle. Puis, chaque fois qu'il échoue à nouveau, il lui en coûte la moitié des points perdus cette première fois (arrondir les fractions à l'unité supérieure). Il continue à perdre de la Santé Mentale tant qu'il n'a pas parfaitement assimilé le grimoire qu'il étudie.

Une fois qu'un ouvrage du Mythe aura été lu avec succès, sa consultation ne fait plus ensuite diminuer la Santé Mentale.

## Sortilèges des livres du Mythe

Une fois qu'un personnage a achevé la lecture d'un livre, le Gardien lui annonce combien de sortilèges il contient et les résume en une ou deux phrases courtes. Il ne devra jamais employer les noms donnés à ces sortilèges dans les présentes règles ! Il lui faudra, soit leur en inventer un nouveau, soit se livrer à une description du genre "faire venir une horrible chose ailée des sinistres profondeurs du néant" au lieu de dire "sortilège d'Invocation/Contrôle d'un Byakhee." Le chapitre les Secrets du Gardien propose d'autres conseils à ce sujet.

## Apprentissage des sortilèges

Pour pouvoir apprendre des sortilèges dans un livre du Mythe, il est indispensable qu'un investigateur ait au préalable compris celui-ci. Dans ce cas, il peut alors choisir un enchantement particulier et passer 2D6 semaines à l'étudier. Une fois ce délai écoulé, il tente un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT multipliée par le *multiplicateur de sorts* de l'ouvrage considéré. Si ce jet est réussi, le sortilège sélectionné est mémorisé. Sinon, le personnage a perdu son temps, mais peut néanmoins recommencer à étudier. Il est ainsi éventuellement possible d'apprendre tous les sortilèges contenus dans un livre à la cadence d'un toutes les 2D6 semaines.

Un investigateur peut, s'il le désire, enseigner un sortilège qu'il connaît à un de ses compagnons. Celui-ci perd des points de Santé Mentale lors de l'apprentissage (à l'appréciation du Gardien) et lorsqu'il utilise le sortilège en question. Pour le mémoriser, il doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT (une tentative par semaine).

## Le multiplicateur de sorts

Lorsqu'un livre du Mythe contient des sortilèges, il possède un *multiplicateur de sorts*. En multipliant ce dernier par l'INT d'un personnage, on détermine le pourcentage de chances que celui-ci aura d'apprendre un sortilège tiré de l'ouvrage concerné. Ce pourcentage sera donc d'autant plus important que le multiplicateur sera plus élevé.

Ce système permet de prendre en compte les facultés intellectuelles des investigateurs, ainsi que l'état et l'authenticité d'un livre ou d'un manuscrit (les versions les plus anciennes sont toujours les meilleures).

On n'emploie pas le multiplicateur de sorts quand un personnage enseigne un sortilège à quelqu'un.

## Livres sans rapport avec le Mythe

Les règles permettant de gérer les informations contenues dans les grimoires du Mythe peuvent s'appliquer à d'autres types de livres. Ceux-ci, par définition, ne feront pas augmenter la compétence en Mythe de Cthulhu, mais certains seront susceptibles de faire gagner des points en Occultisme (voir la sélection de livres occultes, ci-contre) et contiendront même des sorts de magie blanche ou noire. Et si la plupart ne feront pas perdre de Santé Mentale, les ouvrages les plus confus pourront néanmoins avoir des conséquences néfastes sur l'équilibre psychologique de leurs lecteurs.

### Table Aléatoire

Les chiffres notés devant les titres des livres cités ci-dessous ont pour but de permettre au Gardien de déterminer au hasard — par un simple jet de pourcentage — quels ouvrages découvriront ses investigateurs en cours d'aventure. Il est en principe plus sage de se donner la peine de choisir ce genre de trouvaille, mais comme les circonstances exigent parfois des décisions rapides...

| | |
|---|---|
| **01** | Al Azif |
| **02** | Necronomicon (grec) |
| **03** | Necronomicon (latin) |
| **04** | Necronomicon (anglais) |
| **05-08** | Cultes des Goules |
| **09-12** | De Vermiis Mysteriis |
| **13** | Unausprechlichen Kulten |
| **14-16** | Cultes Innommables (Bridewell) |
| **17-20** | Cultes Innommables (Golden Goblin) |
| **21-22** | Liber Ivonis |
| **23-24** | Livre d'Ivon |
| **25** | Livre d'Eibon |
| **26-27** | Massa Di Requiem Per Shuggay |
| **28-30** | Manuscrits Pnakotiques |
| **31-33** | Livre de Dzyan |
| **34-37** | Azathoth et Autres Poèmes |
| **38-40** | Peuple du Monolithe |
| **41** | Texte de R'lyeh |
| **42-43** | Cthaat Aquadingen |
| **44-45** | Tessons d'Eltdown |
| **46-47** | Fragments de Celaeno |
| **48-50** | Manuscrit du Sussex |
| **51-52** | Ecrits de Ponape |
| **53-54** | Tablettes de Zanthu |
| **55-57** | Révélations de Glaaki |
| **58-59** | Sept Livres Cryptiques de Hsan |
| **60-62** | Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre |
| **63-64** | Magie Véritable |
| **65-66** | Les Monstres et leurs Semblables |
| **67-69** | Fragments de G'harne |
| **70** | Cthulhu dans le Necronomicon |
| **71-72** | Le Roi en Jaune |
| **73-00** | Au choix du Gardien |

En cas de résultat compris entre 73 et 00, le Gardien pourra concevoir lui-même un ouvrage du Mythe en se référant aux modèles présentés dans ce chapitre. A moins qu'il ne décide que le livre découvert est inutilisable, ou bien qu'il s'agit d'un journal intime ou d'un grimoire de magie noire. Les journaux intimes permettent souvent de gagner des points en Mythe de Cthulhu (surtout quand ils ont été rédigés par des personnes qui savent de quoi elles parlent), mais ils contiennent rarement des sortilèges. Les grimoires de magie noire, en revanche, n'ont généralement aucun effet sur la compétence en Mythe de Cthulhu, mais peuvent néanmoins posséder un *multiplicateurs de sorts* de x2 ou x3. La quantité de Santé Mentale que coûte la lecture de tels livres doit être déterminée par le Gardien, en fonction des avantages qu'ils apportent à leurs lecteurs.

# Scénarios du commerce

Les aventures qu'on trouve dans le commerce — les plus anciennes, notamment — proposent parfois des méthodes simplifiées pour le déchiffrage des écrits traitant du Mythe, afin que ceux-ci puissent être intégrés plus aisément à leur intrigue.

REGLES

Ainsi, par exemple, il est arrivé qu'un scénario précise que les investigateurs n'avaient besoin d'étudier les *Cultes Innommables* que pendant 1D4 jours pour avoir 50% de chances d'apprendre un sortilège important contenu dans cet ouvrage.

Si ce genre d'incohérence vous gêne, n'hésitez pas à remplacer le titre concerné par un autre de votre invention. Les règles de L'Appel de Cthulhu ont pour but de permettre de jouer durant des mois — voire des années. La plupart des énigmes sont censées être imaginées par le Gardien lui-même de façon à ce que tous les épisodes d'une campagne s'enchaînent naturellement les uns aux autres. Vous êtres donc seul apte à décider de ce qui vous convient ou pas.

# Utiliser la magie

## Points de magie

Les Points de Magie peuvent être utilisés pour : lancer des sortilèges, charger en énergie des objets ou des portails magiques, résister à des attaques ou des suggestions magiques par des jets sur la Table de Résistance, etc. Un investigateur ne peut dépenser plus de Points de Magie qu'il n'en possède, et leur nombre ne peut être supérieur à son POU.

### Comment font les sorciers

A la différence des investigateurs, les sorciers et autres fanatiques disposent parfois d'un POU extrêmement élevé. Comment cela est-il possible ? Voici quelques suggestions destinées avant tout à vous permettre de trouver des explications plausibles aux caractéristiques de vos personnages non-joueurs.

- Quand un magicien réussit à lancer un sortilège nécessitant une confrontation de son POU avec celui de sa victime sur la Table de Résistance, cela peut éventuellement lui permettre de gagner des points dans cette caractéristique. Soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 afin de connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU d'1D3 points.

- Quand un personnage fait un jet de Chance de 01, on peut dire que son POU a été mis à l'épreuve. Soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 afin de connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU d'1D3 points.

- Les individus sans scrupules sont parfois capables d'étranges choses... Ils peuvent ainsi échanger 10 points de Santé Mentale contre 1 point de POU et répéter ce processus autant de fois qu'ils le désirent, tant qu'il leur reste au moins 9 points de Santé Mentale (passée cette limite, leur instinct de conservation reprend le dessus).

- Un sorcier réussit de temps à autre à négocier un arrangement avec un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur afin d'acquérir des points supplémentaires en POU. Au Gardien de décider des termes exacts de cet accord.

Ces méthodes permettant d'augmenter le POU n'auront jamais pour effet d'accroître la SAN ou le capital actuel en points de Santé Mentale. Pour ce qui concerne les investigateurs, n'oubliez pas en outre que le pourcentage en Mythe de Cthulhu a pour effet de limiter la quantité de points de Santé Mentale qu'ils peuvent posséder.

Dépenser des Points de Magie est un processus volontaire qui n'entraîne tout au plus qu'une sensation mitigée de plaisir et de regret chez la personne concernée. Certaines attaques magiques ont quant à elles pour effet de subtiliser des Points de Magie ou de POU à des cibles non consentantes. Elles exigent généralement des jets sur la Table de Résistance et peuvent provoquer chez leurs victimes douleurs, maux de tête ou autres symptômes mineurs. Les souffrances ressenties en cas de perte involontaire de POU sont en principe beaucoup plus intenses.

- Lorsqu'un personnage n'a plus de Points de Magie, il s'évanouit et reste inconscient jusqu'à ce qu'il en ait récupéré au moins un.

- Les Points de Magie se régénèrent à la cadence d'un quart du POU du personnage toutes les six heures (arrondir les fractions à l'unité inférieure). On peut donc tous les récupérer en 24 heures maximum, à moins d'en dépenser d'autres entre-temps.

- Si un investigateur en vient, à un moment ou à un autre, à posséder plus de Points de Magie que son POU ne lui permet normalement, il pourra alors se servir des points en surplus mais n'aura pas ensuite la possibilité de les régénérer.

## Apprendre les sortilèges

Il existe trois façons d'apprendre des sortilèges, mais seule la première aura vraiment une utilité en cours de partie. Quelle que soit la méthode employée, cependant, assimiler un sort fera toujours perdre le même nombre de points de Santé Mentale.

**LIRE UN GRIMOIRE MAUDIT :** la plupart des sorciers ont perdu la raison après s'être livrés à des expériences cruelles ou s'être exposés aux mystères du Mythe de Cthulhu. Les investigateurs pourront occasionnellement découvrir leurs récits et leurs mémoires, qui auront de quoi mettre leur Santé Mentale à rude épreuve.

**SE FAIRE ENSEIGNER UN SORTILEGE :** une personne qui connaît un sortilège pourra l'enseigner à une autre, à condition de lui consacrer suffisamment de temps. Chaque semaine, l'élève devra tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT. Le sort sera considéré comme "appris" lorsqu'un tel jet aura été réussi.

**RECEVOIR UN SORTILEGE :** une divinité ou un monstre a toujours la possibilité d'offrir à l'un de ses disciples un sortilège inscrit sur une tablette ou un rouleau de parchemin. Cette formule pourra alors être étudiée de la même manière que celles contenues dans les livres. Les entités du Mythe peuvent également imprimer télépathiquement un sort dans le cerveau d'un individu. Celui-ci devra ensuite réussir un jet d'Idée afin de s'en souvenir. Cette méthode d'enseignement est suffisamment exceptionnelle pour que les investigateurs n'ait quasiment aucune chance de recevoir des informations de cette manière.

### Prix du lancement d'un sortilège

Etudier des écrits relatifs au Mythe de Cthulhu sera toujours préjudiciable aux personnages, et vous ne devez donc pas inciter vos joueurs à prendre ce genre de choses à la légère. Car si chaque ouvrage important permet de gagner des points en Mythe de Cthulhu, cela aura pour corollaire de diminuer en proportion le potentiel maximum de Santé Mentale des lecteurs. L'examen de ces livres entraînera en outre toujours une perte de points de Santé Mentale, de même que le lancement des sortilèges... ce qui risquera de poser quelques problèmes aux investigateurs quand l'effroyable créature qu'ils auront invoquée répondra à leur appel. N'oubliez jamais que chaque point de Santé Mentale perdu est un pas de plus en direction de la folie permanente.

# Lancer des sortilèges

Aussi différents qu'ils puissent sembler, tous les sortilèges présentent certaines similitudes. Ainsi, par exemple, ils exigent presque tous une dépense de Points de Magie pour être efficaces. Il peut même arriver que l'on soit obligé de sacrifier des points de POU.

Des accessoires peuvent être indispensables. Ceux-ci seront souvent réutilisables, comme c'est le cas pour les grands menhirs nécessaires pour l'invocation de Celui Que l'On Ne Doit Pas Nommer. Mais il arrivera aussi qu'ils soient détruits dans le processus, comme les ingrédients employés pour Concocter le Breuvage de l'Espace.

Le lancement de n'importe quel sortilège prend également un certain temps, de quelques secondes à une semaine entière, selon les cas.

Naturellement, le magicien doit bien connaître l'enchantement qu'il souhaite utiliser, et il faudra parfois qu'il psalmodie une incantation longue et complexe en employant un ton autoritaire. Il devra généralement aussi disposer d'une relative liberté de mouvement.

Enfin, la manipulation des puissances obscures coûtera un nombre de points de Santé Mentale qui variera en fonction des sortilèges. Comme vous le découvrirez en jouant, il n'y a pas seulement "des choses que l'Homme ne devrait pas connaître", il y en a aussi qu'il "ne devrait pas faire". La plupart des pertes de points de Santé Mentale sont automatiques et immuables. Evidemment, si un magicien n'en possède plus un seul, lancer des sorts ne devrait pas lui poser de problèmes particuliers à ce niveau.

## Conditions non précisées

Toutes les conditions à remplir pour jeter un sortilège particulier ne sont pas toujours précisées — notamment dans le Grimoire Supérieur — afin que chaque Gardien puisse modeler les rituels magiques en fonction de ses convictions personnelles. En revanche, les descriptions du Grimoire Inférieur sont généralement beaucoup plus explicites.

Le problème de la portée de certains sorts mérite également que l'on s'y intéresse. A moins que le Gardien ne soit opposé pour une raison quelconque à ce genre de classification, trois portées devraient être envisageables selon les cas : contact direct, cent mètres ou "aussi loin que l'on peut voir à l'œil nu". Evitez les portées supérieures ou faisant appel à des artifices technologiques : téléphone, courrier, missile intercontinental, etc.

Le succès de nombreux sortilèges du Grimoire Inférieur dépend d'une confrontation des Points de Magie du magicien et de ceux de sa victime sur la Table de Résistance. Sauf instructions contraires, il faudra alors toujours utiliser le nombre de Points de Magie dont dispose encore le sorcier *après* avoir lancé son sortilège. Il paraît en effet logique qu'il faille d'abord jeter un sort avant que celui-ci ne puisse commencer à produire ses effets...

## Manifestations physiques

Si les dommages causés par les sorciers sont généralement faciles à constater, le lancement des sortilèges ne sera pas obligatoirement accompagné de manifestations physiques. Même si c'est le cas, celles-ci pourront en outre se limiter à un geste bizarre de la main, ou à l'utilisation d'un ustensile inhabituel. Toutefois, s'il le désire, le Gardien sera libre de décrire de hideux vrombissements d'outre-tombe, des boules de feu, des éclairs électriques, des nuages lumineux, des auras bigarrées, de violentes rafales de vent, des odeurs d'ozone, des sensations de picotement, des remugles sulfureux, des grognements, des hennissements, des voix chuchottantes, des mugissements inquiétants, etc.

## Magie extérieure au Mythe

Les investigateurs seront parfois confrontés à des phénomènes magiques sans relation avec le Mythe : magie primitive (comme celle pratiquée par de nombreuses tribus du monde entier), ou rites attachés à certaines formes de religions. Les règles applicables à ces sortilèges devraient alors être les mêmes que pour ceux du Mythe, bien que leurs buts et origines aient de grandes chances d'être fondamentalement différents. Si un rituel implique l'exécution d'actes particulièrement abominables, il n'y aura aucune raison pour qu'il n'entraîne pas une perte de Santé Mentale, même si une telle conséquence est généralement liée aux aspects "extraterrestres" du Mythe de Cthulhu.

## Les deux grimoires

Les sortilèges du Mythe sont classés dans deux répertoires différents. Si vous cherchez à produire un effet magique particulier, commencez par consulter le Grimoire Supérieur. Si vous n'y trouvez pas ce que vous cherchez, reportez-vous ensuite au Grimoire Inférieur.

Les sortilèges du Grimoire Supérieur sont tirés — ou déduits — des récits du Mythe de Cthulhu. Ceux du Grimoire Inférieur, en revanche, sont extraits des scénarios publiés par Chaosium au cours des années 80. Ils ont été essentiellement créés par des scénaristes afin de répondre à certains besoins spécifiques de leurs aventures ; le Gardien devrait surtout s'en servir comme modèles pour créer ses propres sorts, plutôt que de les introduire tels quels dans ses parties.

Quelques sortilèges du Grimoire Inférieur — du type "Invocation/Contrôle" pour la plupart — se sont vu attribuer une nouvelle dénomination.

*A true Relation of Dr. Dees Actions, with spirits.* 5

Δ. If I might without offending you, I would move two Petitions unto you, one concerning the Soul, and the other concerning the body : Concerning the Soul, is for one *Isabel Lister*, whom the wicked Enemy hath sore afflicted long with dangerous temptations, and hath brought her knives to destroy her self withall; she resisteth hitherto, and desireth my helping counsel, which how small it is God knoweth. The other is of another woman, who hath great need, and is driven to maintain her self, her husband, and three children by her hand labour, and there is one that by dream is advertised of a place of Treasure hid in a Cellar, which this woman hath hired thereupon, and hath no longer time of hiring the said Cellar, but till Midsummer next. She, and this dreaming Maiden digged somewhat, and found certain tokens notefied unto her: But so left off. I would gladly have your help herein, if it pleased God.

Mur. ...... *I answer thee, I will come again soon, and thou shalt receive a Medecine which shall teach thee to work help in the first. The second is vanity, for it is not so, but to the intent that after great hope of this world hath infected the weaklings minde : Desperation might have the more open and ready entrance. But yet she shall be comforted for thy sake.*

Δ. The praise be unto God.

Mur. ...... *I Go. One thing I have to say, be faithfull in all things. I have said.*

Δ. I prayed, and gave thanks hartily to God for his mercies, and graces, and so rose up.

Δ. Then he said write, *M*. 49. under *V*. 43 under *R*. 35. 1. and 47. under {*F. R. I.*} {9. 33. 42} *This shal lead thee to my name, he that sent me be amongst you*. Δ. Amen, Amen, Amen.

Δ. Now in *Tabula Collecta*, (which I first gathered of the 49. good Angels) I took the third letters out of the names, it is to wit, out of the 49th. name, and th...... 47. 9. 33. 42. which agreed very well with the letters, but the five and thirtieth name did not yield *R*. in his third letter. Therefore I am. .... in the—

Monday after supper 1583. Junii 5

Δ. After supper, as we were together in my study, and attending somewhat the return of the good messager spiritual, and said that he promised to come again suddenly, he appeared and answered.

Mur. ...... So *I am*, write 7. 30.25. 44.57.35.46.

To the first *S*. to the second *O*, the third *L*. the fourth *G*. the fifth *A*. the sixth *R*. the 7th. *S*.

Δ. That maketh *SOLGARS*.

Mur. ...... *Add the first, and last number together, it maketh 53. let that be the Centre to the rest.*

Δ. To be put to the Center of the *Septagonum*.

Mur. ...... *So. The ground hereof is to be found in the third Table in the first book : I mean in the third of the seven, the Table of* B. B. *&c. being the first.* The third Table in the first book.

My name is also to be found in the same Table.

Form this upon a plate of lead : It prevaileth as a cure against such infections. My promise is done.

Δ. How is this to be used?

Mur. ...... *Use it upon the body molested, adding the letters of her name in a small Circle on the back half, not the letters in their forms expressed, but the number of such letters.*

Δ. We know not how to number her name in our letters.

Mur. ...... *Take them out of the second Table (any Table else of the seventh will serve) so that thou take the numbers as thou findest them placed with the letters.* Δ The second Table did not serve, & therefore I used the seventh, where all the letters might be had.

Δ. How is this to be used about her body?

Mur. ...... *As by discretion shall be thought best : It prevaileth sufficiently, so it be done, but thus far I teach thee, and this, as concerning nature.*

*The health of him which sent me be amongst you. Amen.*

Δ. Gloria & gratiarum actio perennis sit Deo nostro omnipotenti uni & Trino, Amen.

Isabel Lister, the back part of the Lamin.

53

7 7 46 4 3 57 25 44 4 21 4 30

The fore-part of the Lamin.

7

22 13 33 58 35 30 40 44 26 6 48 4

*Une page d'un ouvrage d'occultisme de l'époque élizabethaine.*

## Le Premier Sortilège d'Harvey



Après quelques mois passés dans un asile d'aliénés, Harvey commence tout juste à récupérer de sa folie à durée indéterminée. Un jour, il découvre un vieux manuscrit dans la bibliothèque de l'établissement où il est interné. Le texte, rédigé en latin médiéval, paraît avoir été oublié là voici très longtemps. Comme il n'a pas de titre, Harvey décide de l'appeler le *Livre Rouge*, en référence à sa reliure de cuir pourpre. Son joueur déclare alors qu'il va parcourir l'ouvrage afin de savoir s'il mérite d'être étudié en profondeur. Le Gardien — qui avait placé le livre dans la bibliothèque afin de donner à Harvey de quoi s'occuper pendant sa convalescence — annonce que cela lui fera perdre 1D3 points de Santé Mentale. (Cette déclaration atteste l'intérêt du manuscrit, tout en donnant une indication du danger qu'il représente pour l'équilibre psychologique précaire du journaliste ; le Gardien n'était nullement obligé de préciser ce détail avant le début de la lecture.) Le joueur ne change pas d'avis pour autant et obtient un score de 1 avec un D3. Harvey perd donc un point de Santé Mentale, ce qui n'entraîne pour lui aucune conséquence particulière.

Le Gardien commence à résumer le livre : c'est un ouvrage d'alchimie, moisi et rongé par les vers, rédigé au 13ème siècle par un certain Gustaf le Sombre, de Strasbourg. Bien qu'Harvey soit un véritable expert en latin, certains passages importants du texte sont codés et font appel à des abréviations dont le décryptage prendra du temps. Le Gardien précise encore que le journaliste note qu'il est fait référence à une formule permettant "d'appeler les serviteurs ailés des puissances obscures." Le joueur en sait maintenant assez pour décider que son investigateur va entreprendre l'étude du livre...

Le Gardien note secrètement que le déchiffrage de l'ouvrage lui demandera trois mois. Il aurait pu déterminer cela de manière aléatoire en lançant 2D6, mais comme il sait que la guérison d'Harvey prendra encore 5 mois, il a déjà conçu des projets pour lui.

Le temps de jeu passe. Quelques parties plus tard, le Gardien demande qu'un jet de Psychologie soit effectué pour Harvey ; au bout de quatre mois, la Santé Mentale de ce dernier est passée de 24 à 33. Après trois mois, le Gardien déclare que le jeune homme comprend désormais le *Livre Rouge*, ce qui lui permet de gagner 8% en Mythe de Cthulhu... et lui coûte 1D6 points de Santé Mentale. Son joueur ajoute les points acquis dans la compétence Mythe de Cthulhu (qui passe à 20%) et lance 1D6. Il obtient un 3, mais comme Harvey avait déjà perdu un point de Santé Mentale en survolant le livre, il n'en perdra cette fois que deux. Son capital de Santé Mentale tombe à 31.

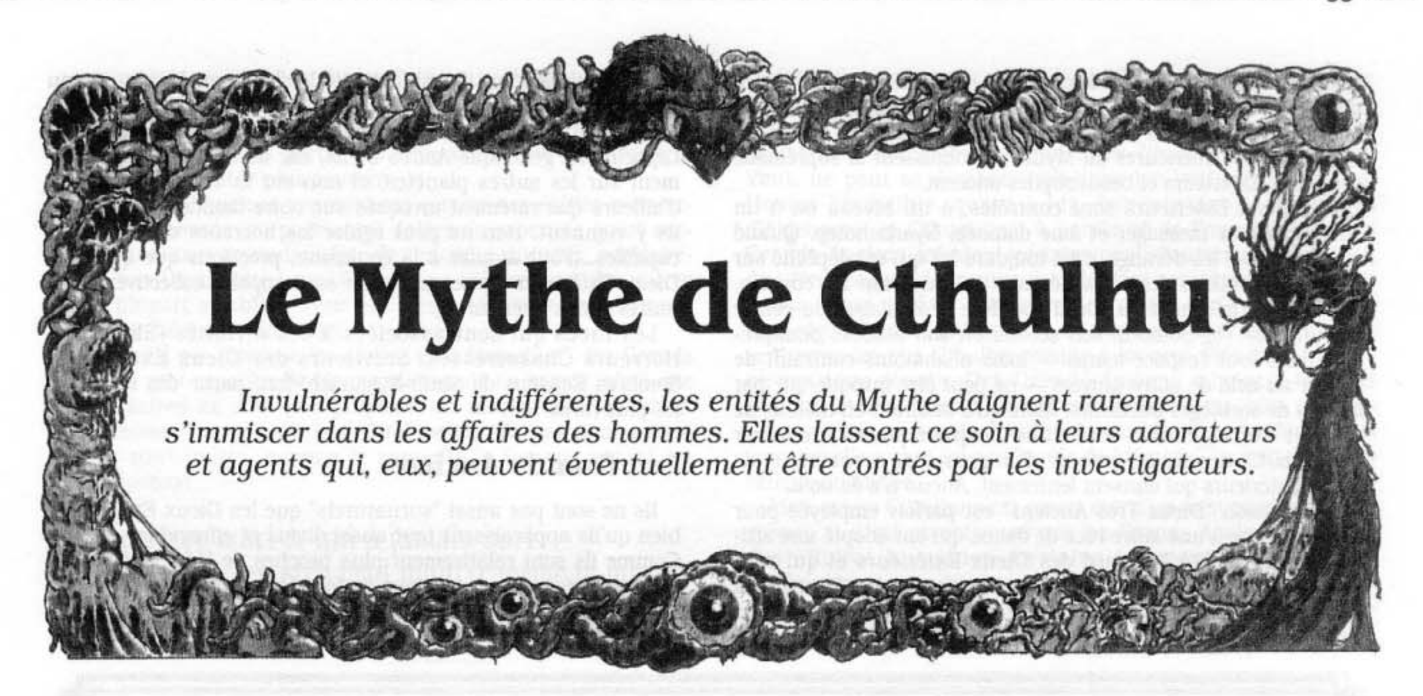
Harvey pense que la formule destinée à "appeler les serviteurs ailés" doit être en fait un sortilège, mais le Gardien lui annonce qu'il lui faudra trois semaines pour s'en assurer. Au bout de ce délai — le multiplicateur de sorts du *Livre Rouge* étant x2 — le joueur tente un jet de pourcentage inférieur ou égal à deux fois l'INT de 17 de son personnage. Il obtient malheureusement 77 aux dés, ce qui est supérieur à 34...

Le Gardien pousse un soupir, mais dit que comme le bibliothécaire de l'asile a accepté qu'il conserve indéfiniment l'ouvrage, Harvey peut continuer à l'étudier. Un jet de 2D6 effectué en secret indique qu'il lui faudra attendre six semaines avant de pouvoir faire une nouvelle tentative.

Après une autre aventure (à la fin de laquelle il se retrouve avec 36 points de Santé Mentale), Harvey réessaie d'apprendre son sortilège... ce qu'il réussit grâce à un jet de 25 avec 1 D100. Le sort en question est Invoquer/Contrôler un Byakhee, mais le Gardien le nomme toujours "Appeler les Serviteurs Ailés". Quelque temps plus tard, le journaliste entre en possession d'un sifflet enchanté, avant de se retrouver échoué sur un gros rocher perdu en plein milieu de l'Atlantique Nord. Une occasion rêvée pour essayer son sortilège !

La formule laisse clairement entendre que les chances de succès dépendent directement de la quantité de Points de Magie que l'on accepte d'investir dans le lancement. Harvey en sacrifie donc 8 (il en garde 1 afin de ne pas perdre conscience). Jeter le sort lui fait perdre 1D3 points de Santé Mentale (son capital passe à 34). Onze minutes plus tard, une hideuse forme noire ailée fend le ciel nocturne à grands coups d'ailes membraneuses en piaillant de manière répugnante. Voir un Byakhee coûte 1/1D6 points de Santé Mentale ; or le joueur d'Harvey rate son jet de SAN (il obtient 64 aux dés) et le journaliste perd 6 points de Santé Mentale. Ce n'est pas suffisant pour provoquer chez lui une nouvelle folie à durée indéterminée, mais c'est bien assez pour qu'il soit victime d'une folie temporaire.

Le Gardien, dans un accès de bonté, accorde un jet de Chance... qui est réussi. Cela signifie qu'Harvey parvient à tendre le doigt en direction de l'Ouest, tout en disant : "Conduis-moi jusqu'à la terre ! " Le lendemain matin, alors qu'il erre dans une forêt inconnue, il tombe sur une cabane de trappeur. Il s'empresse d'y pénétrer et commence à se rouler avec délice sur les fourrures qui décorent l'humble demeure. En effet, plutôt que de choisir une phobie, le Gardien a préféré lui attribuer une obsession fétichiste (inspirée par l'effroyable monstre velu avec lequel il est venu), qui le pousse désormais à se sentir irrépressiblement attiré par les fourrures...




*Invulnérables et indifférentes, les entités du Mythe daignent rarement s'immiscer dans les affaires des hommes. Elles laissent ce soin à leurs adorateurs et agents qui, eux, peuvent éventuellement être contrés par les investigateurs.*

Lovecraft a écrit un jour : "Tous mes récits prennent comme prémisse fondamentale que les lois, les intérêts et les émotions de l'Humanité n'ont aucune valeur, ni même aucun sens, à l'échelle cosmique." Il a également imaginé que les réalités essentielles de l'univers étaient tellement incompréhensibles et atroces que le simple fait de les découvrir pouvait faire basculer un individu dans la démence ou le pousser au suicide. L'Humanité recherche à la fois la connaissance et le confort, mais, malheureusement, tous deux sont totalement incompatibles.

L'esprit humain est un peu comme un réceptacle rigide. Il lui est impossible d'assimiler certaines vérités sans que celles-ci mettent automatiquement en péril son équilibre. Plus il apprendra de choses sur la sombre réalité, moins il sera stable. Des hommes fascinés par la puissance inhérente au Mythe acceptent parfois de perdre jusqu'à la dernière parcelle de leur santé mentale, en échange de connaissances leur permettant de manipuler l'espace et le temps. Une fois leur pacte diabolique conclu, ces sorciers impitoyables sont généralement prêts à provoquer l'anéantissement de notre monde pour accroître leur savoir et leur pouvoir.

C'est en développant ces idées dans ses nouvelles que Lovecraft a donné naissance à ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de "Mythe de Cthulhu". Cette appellation désigne un vaste et complexe ensemble de récits, histoires, essais, correspondances et déductions dont il serait impossible de faire un récapitulatif exhaustif... d'autant que des écrivains du monde entier continuent encore actuellement à ajouter de nouveaux éléments au Mythe. Et, comme si ce n'était pas assez compliqué, Lovecraft a également précisé que la "réalité" est tellement étrangère à notre mode de pensée habituel qu'elle en devient littéralement impossible à appréhender. Non content d'être mystérieux, le Mythe est également protéen et paradoxal : nous ne le comprenons pas, et nous ne pourrons jamais le comprendre.

Il nous a fallu attribuer des noms aux entités du Mythe, car nous ne connaissons pas leurs vrais noms et — en fait — nous ne savons même pas si elles en ont.

## Récapitulatif général

Bien que les relations qu'entretiennent entre elles les entités du Mythe de Cthulhu nous soient — sous bien des aspects — assez mal connues, il paraît évident que certaines sont plus puissantes que d'autres. Au sommet du panthéon, on trouve d'abord les Dieux, suivis (d'assez loin, semble-t-il) par les Grands Anciens. Les membres de ces deux catégories sont parfois accompagnés de monstres spécifiques qui leur tiennent lieu de serviteurs attitrés.

### Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens, Autres Dieux

L'univers est gouverné par des êtres connus indifféremment sous les noms de *Dieux Très Anciens*, *Dieux Extérieurs* ou *Autres Dieux*. La plupart de ces déités sont à la fois aveugles et stupides, et rares sont celles dont on connaît le nom. Ce sont toutes des créatures effroyablement puissantes d'origine extraterrestre, voire extra-cosmique.

Les *Dieux Extérieurs* règnent sur l'univers et — à l'exception de Nyarlathotep — ils ne se préoccupent guère de l'Humanité. Les hommes qui entrent en contact avec ces entités le payent toujours très cher, en perdant soit la raison, soit la vie. On ne connaît que quelques noms de Dieux Extérieurs. Contrairement aux monstruosités extraterrestres que sont les Grands Anciens, il semblerait que ce soient de véritables divinités, qui personnifient peut-être certains principes cosmiques. Peu d'entre elles connaissent l'existence de l'Humanité et s'intéressent aux

#### Ce qui a été abandonné

L'auteur s'est arrogé le droit d'ignorer une partie du Mythe de Cthulhu "actuel" qui ne le satisfait guère et lui paraît trop éloignée du concept originel de Lovecraft. C'est ainsi qu'a été abandonnée l'idée d'une "Guerre des Cieux" qui aurait vu les Dieux Très Anciens, considérés comme des divinités du Bien, remporter une victoire sur les Grands Anciens, représentant le Mal à l'échelle cosmique. Jamais Lovecraft n'a fait la moindre référence à un tel conflit. Et ce qui est plus grave encore, celui-ci a pour effet d'amoindrir l'horreur profonde suggérée par ses concepts. Le fait de pouvoir brandir des Signes des Anciens comme des crucifix, et l'assurance que les Dieux Très Anciens — tels des justiciers — sont toujours prêts à intervenir en cas de coup dur, affaiblissent considérablement l'épouvante insondable que suscite la conception d'un univers sinistre et impitoyable, au sein duquel l'humanité est abandonnée, nue et sans défense.

L'auteur n'a pas non plus voulu conserver l'idée d'une symbolique associant chaque Grand Ancien à l'un des éléments fondamentaux définis par les Grecs : Terre, Eau, Feu et Air (représentés respectivement par Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha et Hastur). Cette vision des choses ne tient pas à la lumière d'une réflexion approfondie (si Cthulhu est un dieu de l'eau, pourquoi est-il "mort" du fait qu'il se trouve sous la mer ?) et affaiblit le concept de base décrivant les Grands Anciens comme de monstrueuses créatures extraterrestres.

Bien évidemment, si ces idées vous semblent intéressantes, rien ne vous interdit de les employer dans le cadre de votre campagne. L'Appel de Cthulhu est *votre* jeu.

hommes. Mais quand c'est le cas, elles essayent quasi automatiquement de franchir une barrière cosmique ou dimensionnelle, afin de venir semer la destruction sur notre planète. Toutes les races et déités inférieures du Mythe reconnaissent la suprématie des Dieux Extérieurs et beaucoup les adorent.

Les Dieux Extérieurs sont contrôlés, à un niveau ou à un autre, par leur messager et âme damnée, Nyarlathotep. Quand quelque chose les dérange, c'est toujours lui qui est dépêché sur place. Azathoth, sultan des démons et souverain du cosmos, tourbillonne follement au son d'une flûte démoniaque au centre de l'univers. Yog-Sothoth, son second ou son associé, omniprésent dans tout l'espace-temps — mais néanmoins contraint de résider au-delà de notre univers — ne peut être invoqué que par le biais de sortilèges puissants. Alors qu'il suffirait, en théorie, de voyager suffisamment loin dans l'espace pour rencontrer Azathoth. Ce dernier est entouré d'un groupe de serviteurs et de Dieux Extérieurs qui dansent lentement. Aucun n'a de nom.

L'expression "Dieux Très Anciens" est parfois employée pour faire référence à une autre race de dieux, qui ont adopté une attitude de neutralité à l'égard des Dieux Extérieurs et qui sont peut-être leurs rivaux. S'ils existent vraiment, les Dieux Très Anciens ne semblent pas représenter pour l'Humanité un danger aussi grand que celui incarné par Azathoth et ses pairs. En fait, ils ont encore moins de contact avec les hommes. Le plus connu d'entre eux s'appelle Nodens.

Les Dieux Extérieurs et Très Anciens sont parfois désignés par l'appellation générique *Autres Dieux*, car ils règnent essentiellement sur les autres planètes, et non sur la Terre. Ils ne sont d'ailleurs que rarement invoqués sur notre monde, mais quand ils y viennent, rien ne peut égaler les horreurs dont ils sont capables. (Pour ajouter à la confusion, précisons que quelques Dieux Extérieurs de second ordre sont appelés collectivement... Autres Dieux Inférieurs !)

Les races qui sont associées à ces divinités (Shantaks, Horreurs Chasseresses, Serviteurs des Dieux Extérieurs, Sombres Rejetons de Shub-Niggurath) font partie des monstres les plus rares.

## Les Grands Anciens

Ils ne sont pas aussi "surnaturels" que les Dieux Extérieurs, bien qu'ils apparaissent tout aussi divins et effroyables qu'eux. Comme ils sont relativement plus proches de l'Humanité et se mêlent parfois de ses affaires, ils font fréquemment l'objet d'un culte. C'est généralement des clans ou des sectes secrètes qui vénèrent ces entités, et non pas des fous isolés comme c'est

### La Préhistoire Mythique de la Terre

**4,6 MILLIARDS D'ANNÉES AVANT AUJOURD'HUI :** des origines de la planète jusqu'au Précambrien ; durant la majeure partie de ces éons, la Terre est recouverte par des mers chaudes et peu profondes, desquelles émergent périodiquement des continents.

**3,3 MILLIARDS D'ANNÉES AV. AUJ. :** époque du premier fossile connu. Découvert en Australie, il semble appartenir à une forme de vie bactérienne — peut-être anaérobie — dont l'évolution sera plus tard perturbée par l'apparition de formes de vie productrices et consommatrices d'oxygène créées par les Choses Très Anciennes.

**2 MILLIARDS D'ANNÉES AV. AUJ. :** arrivée sur Terre des Choses Très Anciennes. Elles débarquent à l'emplacement de l'actuel Océan Antarctique. Après avoir établi une colonie sous-marine, elles emploient des matières organiques prélevées sur le fond marin afin de créer le premier Shoggoth, appelé — selon le *Livre d'Eibon* — "Ubbo-Sathla, le père de toute vie". Avec son aide, les Choses Très Anciennes entreprennent la construction de la première de leurs grandes cités sous-marines.

**1,8 MILLIARDS D'ANNÉES AV. AUJ. :** époque des premiers fossiles connus de champignons et d'algues.

**1,4 MILLIARDS D'ANNÉES AV. AUJ. :** Cthulhu et ses larves arrivent du lointain système stellaire de Xoth. Ils s'emparent d'un immense continent, auquel ils donnent le nom de R'lyeh. Une guerre, dont l'enjeu est la suprématie planétaire, les oppose bientôt aux Choses Très Anciennes.

**1 MILLIARD D'ANNÉES AV. AUJ. :** les Choses Très Anciennes concluent une trêve avec Cthulhu et commencent, peu de temps après, à édifier une cité terrestre en Antarctique Equatorial.

**850 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** la Lune est arrachée à la Terre et, au cours du cataclysme qui découle de cet événement, le sombre continent de R'lyeh est englouti par les eaux de l'Océan Pacifique. Les puissantes marées, générées pendant les 350 millions d'années suivantes par la mise en orbite de la Lune, vont détruire toutes les cités originelles des Choses Très Anciennes.

**750 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les mystérieux Polypes Volants arrivent des confins de l'espace et débarquent sur Terre. Ils s'installent sur un continent qui deviendra — bien plus tard — l'Australie, édifient de grandes cités de basalte sans fenêtres et se nourrissent d'étranges créatures indigènes en forme de cônes.

**DE 570 À 500 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (CAMBRIEN) :** on a découvert de nombreux fossiles d'éponges, de trilobites, de mollusques et d'échinodermes datant de cette époque.

**DE 500 À 435 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (ORDOVICIEN) :** formation des montagnes orientales d'Amérique du Nord, mais la plupart des continents sont encore dépourvus de relief. Des mers peu profondes recouvrent la majorité de la planète. C'est l'époque des premiers fossiles de vertébrés et de céphalopodes. Les Choses Très Anciennes ont disséminé de grandes cités terrestres sur tout ce qui deviendra plus tard l'Afrique et l'Amérique du Sud. Elles édifient même certains avant-postes sur les territoires de la future Grande-Bretagne.

**485 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les esprits de la Grande Race de Yith franchissent l'espace-temps pour venir investir les corps des créatures en forme de cônes qui vivent en Australie. Les Yithiens entreprennent ensuite une "guerre de domination" contre les Polypes. Pris par surprise, ceux-ci sont rapidement vaincus et enfermés dans de sombres cryptes souterraines. Les Yithiens les placent sous surveillance en édifiant des cités à leur emplacement.

**450 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les masses terrestres de la planète forment deux énormes continents principaux, l'un dans l'hémisphère nord, l'autre dans l'hémisphère sud. La future région africaine du Sahara se trouve au Pôle Sud, enfouie sous les glaces. Les deux continents commencent lentement à se mouvoir l'un vers l'autre.

**DE 435 À 395 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (SILURIEN) :** formation des premiers fossiles végétaux connus en Pologne, en Australie et dans le sud-est des Etats-Unis. A cette époque, la partie centrale de l'Amérique du Nord n'est encore qu'une vaste mer. L'activité volcanique s'accroît tandis que les deux masses terrestres se rapprochent.

**DE 395 À 345 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (DÉVONIEN) :** l'Atlantique des premiers âges se dessine, alors que les deux super-continents entrent en collision et donnent naissance aux montagnes d'Ecosse et de Scandinavie. Des forêts d'arbres et de fougères couvrent progressivement les terres émergées, tandis que les premières araignées et des amphibies primitifs s'ébattent au Grœnland tropical. Les requins commencent à sillonner les mers.

**DE 345 À 280 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (CARBONIFERE) :** l'unique masse continentale continue à changer de forme, pendant que des mers peu profondes la recouvrent partiellement de temps à autre. Des marécages situés à faible altitude vont donner naissance à de gigantesques dépôts de houille. Les premiers reptiles primitifs font leur apparition à la fin de cette ère.

**DE 280 À 225 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (PERMIEN) :** formation des Monts Appalaches ; des forêts de conifères recouvrent les terres. C'est le règne des reptiles ; on a cependant découvert quelques fossiles de mammifères primitifs datant de cette époque en Afrique du Sud et en Russie.

**275 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** débuts de la civilisation du Peuple Serpent en Valusie, une région qui sera plus tard divisée par la Mer Méditerranée entre l'Afrique du Nord et l'Europe Méridionale.

souvent le cas pour les Dieux Extérieurs. Les disciples des Grands Anciens habitent en principe les régions les plus reculées de notre globe. Les adorateurs et les serviteurs monstrueux de ces créatures font partie des adversaires que les investigateurs rencontrent le plus souvent.

Les Grands Anciens apparaissent comme des entités extraterrestres immensément puissantes dotées de capacités quasi surnaturelles, sans cependant être de véritables divinités, contrairement aux Dieux Extérieurs. Chacun est indépendant des autres et la plupart semblent avoir été temporairement emprisonnés d'une manière ou d'une autre.

Il est dit que "lorsque les étoiles sont favorables", les Grands Anciens sont capables de plonger de monde en monde, alors que si les astres ne sont pas propices, ils ne peuvent pas vivre. L'expression "ne peuvent pas vivre" ne signifie pas pour autant qu'ils sont morts, comme le rappelle le fameux verset du *Necronomicon*...

N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort.

La plus célèbre création de Lovecraft est Cthulhu, un Grand Ancien. Il dort, avec les autres membres de sa race, dans une vaste tombe qui repose au fond de l'Océan Pacifique. Il semble être le plus important des Grands Anciens qui résident sur Terre. D'autres habitent en effet notre monde, mais ils paraissent moins puissants et moins libres que lui. Ainsi, Ithaqua, le Marcheur du Vent, ne peut se déplacer que dans les latitudes arctiques. Hastur l'Indicible, quant à lui, demeure dans les parages d'Aldebaran, et Cthugha vit à proximité de Fomalhaut. Divers Grands Anciens infestent certainement d'autres mondes, et il doit être courant de trouver des planètes soumises à leur domination. Quoi qu'il en soit, si toutes sortes de Grands Anciens sont régulièrement invoqués ou adorés sur Terre, les récits laissent entendre que Cthulhu compte à lui seul plus de sectateurs qu'eux tous réunis. Des Grands Anciens mineurs, tels que Quachil Uttaus, n'ont d'ailleurs aucun adorateur, bien que certains sorciers puissent connaître des sortilèges permettant de les invoquer. Ils jouent un peu le rôle de "démons" au sein de la hiérarchie du Mythe.

Mais même Cthulhu n'est connu que d'un petit nombre de personnes et il est exceptionnel que les Grands Anciens se mêlent des affaires humaines. Certains commentateurs pensent d'ailleurs que ces entités supérieures ne tiennent pas compte des hommes. A leurs yeux, nous sommes négligeables et sans importance.

Il existe également une race d'hommes-reptiles dépourvus de queue plus à l'est. Ces derniers — qui n'ont peut-être aucun lien avec le Peuple Serpent — sont à l'origine de la construction de la Cité Sans Nom.

**250 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les Shoggoths se retournent contre leurs maîtres. Les Choses Très Anciennes parviennent à gagner ce conflit, mais la quasi-destruction de leurs "bêtes de somme" sonne le glas de leur expansion et leur race commence à décliner.

**DE 225 À 190 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (TRIAS) :** début de l'Age des Reptiliens. Les dinosaures règnent sur un continent appelé Pangaea. A cette époque, le Japon se trouve encore dans les parages du Pôle Nord, alors que l'Inde actuelle se situe en Antarctique. L'activité volcanique augmente, tandis que Pangaea, animé de sursauts, se prépare à se scinder.

**DE 190 À 136 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. (JURASSIQUE) :** alors que les grands sauriens et les ptérodactyles font leur apparition, une immense fissure se dessine d'est en ouest au travers du continent et sépare le bloc Amérique du Nord/Asie du bloc Amérique du Sud/Afrique. Les terres australo-antarctiques se trouvent encore au Pôle Sud. C'est à cette époque également que l'Inde se coupe du reste des terres et se dirige vers l'Asie.

**160 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les Mi-Go, les fameux Fungi de Yuggoth, arrivent et établissent leur première colonie dans les Monts Appalaches. Ces êtres entrent bientôt en guerre avec les Choses Très Anciennes en Amérique du Sud/Afrique, mais, tandis que les deux masses terrestres s'éloignent l'une de l'autre, l'intensité du conflit diminue.

**150 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** à cette époque, l'Antarctique et l'Australie sont encore reliés par une large bande de terre. C'est là que les Yithiens et les Choses Très Anciennes se livrent une guerre de grande ampleur.

**DE 136 À 65 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les fossiles des premières fleurs, des premiers marsupiaux et véritables oiseaux datent de cette période. L'Océan Atlantique et la Mer Méditerranée sont clairement dessinés, alors que la majeure partie de l'Europe Centrale est encore sous les eaux. Les forces géologiques provoquent l'élévation des Andes et des Montagnes Rocheuses. En Antarctique, la plus grande cité des Choses Très Anciennes est détruite par le séisme qui donne naissance aux Montagnes Hallucinées. Après ce cataclysme, les Choses creusent les fondations d'une nouvelle ville, la dernière qu'elles construiront en surface.

**70 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** une énorme comète ou météorite s'abat sur la région du Yucatan. Les profondes modifications climatiques qui en découlent sont peut-être à l'origine de la fin des dinosaures. A cette époque, l'Amérique du Sud se sépare de l'Afrique, et l'Amérique du Nord, qui s'est coupée de l'Europe, dérive vers l'ouest ; le Groenland, également libéré, glisse vers le nord. De son côté, l'Afrique effectue une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et se sépare de l'Europe et de Gibraltar avant de percuter le Proche-Orient — ce qui provoque la formation des Alpes, des Carpathes et des Pyrénées. L'extrémité de l'Amérique du Sud touche encore la masse terrestre de l'Antarctique. Le Peuple Serpent commence à décliner.

**65 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les mammifères deviennent la forme de vie dominante.

**50 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les esprits des Yithiens abandonnent brusquement les corps des créatures en forme de cônes pour coloniser une autre race du lointain futur de la planète. Privés de l'intelligence des Yithiens, les cônes sont rapidement écrasés et exterminés par les Polypes.

**40 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** le sous-continent indien entre en collision avec l'Asie, ce qui donne naissance à la chaîne himalayenne.

**26 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** les continents commencent petit à petit à occuper leurs positions actuelles.

**5 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** il ne subsiste plus que deux cités terrestres des Choses Très Anciennes. L'une se trouve en Antarctique, l'autre à l'extrémité de l'Amérique du Sud. Comme le climat se refroidit, les Choses édifient une cité sous-marine en Antarctique.

**3 MILLIONS D'ANNÉES AV. AUJ. :** débuts de la civilisation de proto-humains à fourrure d'Hyperborée (Groenland). Ils adorent Tsathoggua et ses rejetons.

**1,7 MILLION D'ANNÉES AV. AUJ. :** la glace la plus ancienne que l'on a découverte au Groenland date de cette époque. La formation de cette glace a peut-être déclenché le déclin de la civilisation des proto-humains à fourrure.

**750 000 ANS AV. AUJ. :** le Groenland a été soumis à de nombreuses glaciations, mais celle de cette époque — la glaciation de Riss — est probablement à l'origine de l'anéantissement des civilisations d'Hyperborée et de Mhu Thulan.

**163 836 ANS AV. AUJ. :** selon certains auteurs, c'est cette année-là que les Dieux Très Anciens provoquent l'engloutissement de Mu (dans l'Océan Pacifique).

**11 542 ANS AV. AUJ. :** au cours de cette année, l'Atlantide est recouverte par les vagues de l'Océan Atlantique, si l'on en croit divers écrits.

**ENV. 9 000 ANS AV. AUJ. :** création des premiers hameaux au Moyen-Orient.

**ENV. 7 000 ANS AV. AUJ. :** édification des premières grandes cités d'Afrique et d'Asie.

**ENV. 5 000 ANS AV. AUJ. :** apogée de la civilisation sumérienne ; première dynastie égyptienne ; début de la chronologie maya.

**ENV. 4 500 ANS AV. AUJ. :** époque des légendaires Rois-Philosophes de Chine ; invention du papier.

**ENV. 3 500 ANS AV. AUJ. :** les Israélites s'enfuient d'Egypte ; essor de la civilisation phénicienne ; chute de Troie.

**ENV. 2 500 ANS AV. AUJ. :** création de la République de Rome ; naissance de Thucydides, le Père de l'Histoire.




*Un loup-garou épie sa proie.*

## Races de serviteurs

Certains types de monstres sont associés à des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs particuliers, comme les Byakhees et Hastur ou les Maigres Bêtes de la Nuit et Nodens, par exemple. C'est ce qu'on appelle des "races de serviteurs", car elles accompagnent fréquemment les entités qu'elles sont censées servir. En plus d'effrayer les investigateurs et de servir de gardes du corps, ces monstres peuvent remplir diverses fonctions : tueurs, messagers, espions, livreurs, etc. En règle générale, ils devraient être rencontrés beaucoup plus souvent que les Dieux Extérieurs ou les Grands Anciens.

## Races indépendantes

D'autres races extraterrestres, tout aussi importantes, ont réussi à tenir tête aux Grands Anciens. Ces "races indépendantes" varient en puissance et certaines sont aujourd'hui éteintes. Elles sont cependant intimement liées à l'histoire de notre planète, comme cela transparaît dans des nouvelles comme "Les Montagnes Hallucinées" ou "Dans l'Abîme du Temps." Dans ces récits, Lovecraft nous dévoile le véritable passé de la Terre. Certaines espèces, comme les Dholes ou les Polypes Volants, ne sont associées à aucune entité supérieure. D'autres, comme les Choses Très Anciennes ou les esprits de la Grande Race, ne s'intéressent absolument pas à la magie. On ne peut les considérer comme *inférieures* ou *supérieures* qu'en fonction du danger relatif qu'elles représentent.

A l'aube du Cambrien, des êtres connus sous le nom de *Choses Très Anciennes* ont débarqué sur Terre. Ils se sont installés sur la plupart des continents, ont livré des guerres à d'autres races et ont finalement été repoussés dans l'Antarctique. Les Choses Très Anciennes ont alors créé — peut-être par erreur — des organismes qui ont évolué pour devenir des dinosaures, des mammifères et des hommes. Elles sont également à l'origine des horribles *Shoggoths*, dont la révolte a causé leur semi-extinction.

Il y a de cela bien des éons, des monstres terrestres en forme de cônes ont vu leurs esprits dominés par des êtres mentaux venus des étoiles, que l'on connaît sous le nom de *Grande Race*. Ces extraterrestres ont survécu dans leurs corps d'adoption, depuis l'époque des créatures terrestres les plus anciennes jusqu'à il y a 50 millions d'années environ. C'est alors qu'ils ont été exterminés par les terribles *Polypes Volants*, venus d'outre espace, qu'ils étaient parvenus à emprisonner dans de vastes cavernes souterraines. Mais, quand cela s'est produit, la Grande Race avait déjà eu le temps de transférer dans l'avenir l'esprit de ses membres afin qu'ils échappent à la destruction.

Les *Larves Stellaires de Cthulhu* ont débarqué sur la Terre et conquis de vastes territoires émergés dans l'Océan Pacifique originel. Mais elles y ont été prises au piège, quand ces terres se sont abîmées dans les flots.

Les créatures appelées *Fungi de Yuggoth* (ou Mi-Go) ont établi leur première base sur notre planète au cours du Jurassique, il y a de cela une centaine de millions d'années. Avec le temps, elles ont graduellement limité l'étendue de leurs colonies aux sommets de certaines montagnes où elles entretiennent encore quelques exploitations, minières ou autres.

Des dizaines d'autres races ont également participé à ce défilé antédiluvien, et notamment le *Peuple Serpent*, qui a édifié des cités et fondé une civilisation au cours du Permien, avant l'apparition des dinosaures. Il en a été de même pour les créatures ailées qui ont succédé à la Grande Race de Yith. Les récits mentionnent même des créatures provenant du futur de notre globe, comme ces organismes ressemblant à des scarabées qui succéderont un jour à l'homme, ou ces sortes d'araignées qui constitueront la dernière forme de vie intelligente à exister sur Terre, dans quelques milliards d'années.

Pour l'heure, les hommes partagent leur planète avec les Profonds et les Goules (qui semblent entretenir des rapports particuliers avec l'Humanité), ainsi qu'avec une poignée de Mi-Go. Les autres races ne viennent plus qu'occasionnellement sur notre monde et, la plupart du temps, leurs membres sont endormis ou contraints à l'inaction.



# Le Necronomicon

*Récapitulatif de tout ce que les érudits de notre siècle peuvent savoir sur ce terrifiant ouvrage sans avoir besoin de s'exposer à la folie en se plongeant dans sa lecture.*

Bien qu'il existe des livres plus anciens, le *Necronomicon* est celui qui décrit le mieux — en un langage compréhensible par les humains — le Mythe de Cthulhu et ses implications. Pour autant que nous le sachions, ce sinistre grimoire contient une incantation permettant d'ouvrir une voie à Yog-Sothoth, des informations sur la poudre d'Ibn-Ghazi et une description du Signe de Voor. Il ne fait cependant aucun doute que Lovecraft n'a pas cité dans ses nouvelles tous les sortilèges et formules proposés dans ses pages. Ce livre semble également parler de toutes sortes de lieux et de choses, comme le suggèrent les déclarations incohérentes du malheureux Danforth à la fin des "Montagnes Hallucinées".

Le *Necronomicon* est étrangement encyclopédique. La moindre allusion est une définition, les inflexions sont des explications, les souhaits des preuves et les ornementations indissociables du texte lui-même. Le style, quant à lui, est aussi déroutant que peuvent l'être les rêves.

Comme les indices et les références qu'il contient ont déjà été à l'origine de bien des recherches, Cognoscenti compare cet ouvrage à une sorte de Pierre de Rosette des arts nécromantiques. Il vaudrait toutefois mieux que les investigateurs n'en possèdent jamais un exemplaire, afin qu'il continue à exercer sur eux une profonde fascination. Le *Necronomicon* n'a en effet rien à voir avec une banque de données, et ce n'est pas non plus un artifice pratique permettant d'orienter à volonté les actions des personnages. Il est bien trop terrifiant et puissant ! Pour ceux qui l'étudient, le *Necronomicon* est une porte ouverte sur la démence ; une porte qui, si elle est franchie, peut métamorphoser les hommes au point de les rendre méconnaissables et de faire d'eux de véritables "mystères vivants".

## Histoire

La version originale du *Necronomicon*, connue sous le nom de *Kitab Al Azif*, fut écrite à Damas, aux alentours de l'an 730 de notre ère, par l'Arabe Abd al-Azrad. A la fois magicien, poète, astronome, philosophe et savant, Azrad était né vers l'an 700 à Sanaa, au Yemen. Avant d'entreprendre la rédaction de son grand œuvre, il passa des années à visiter les ruines de Babylone ou les puits de Memphis, et à parcourir le grand désert qui s'étend au sud de l'Arabie. Il mourut à Damas en 738, "dévoré en plein jour par un démon invisible", si l'on en croit son biographe du 12ème siècle, Ebn Khallikan.

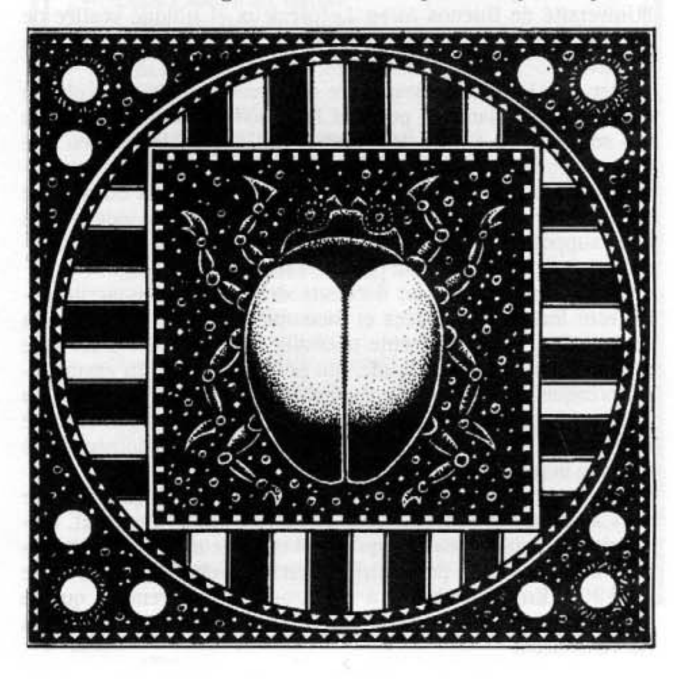
Le *Kitab Al Azif* circula secrètement sous forme de manuscrits dans les milieux érudits de l'époque, mais il fallut attendre l'an 950 pour qu'il soit traduit en grec par le Byzantin Theodorus Philetas, qui le renomma *Necronomicon*. De nombreuses copies du travail de Philetas furent alors exécutées, mais la diffusion de cet ouvrage blasphématoire fut stoppée net en 1050, lorsqu'il fut interdit par le patriarche Michael de Constantinople. Beaucoup d'exemplaires en furent aussitôt confisqués et détruits, tandis que leurs propriétaires étaient condamnés à de lourdes peines.

En 1228, Olaus Wormius réalisa une traduction en latin de la version grecque, tous les exemplaires originaux écrits en arabe semblant avoir disparu en ce temps-là. Sa diffusion au sein de divers cercles philosophiques conduisit rapidement à l'interdiction des deux versions existantes, qui furent inscrites à l'*Index Expurgatorius* par le pape Grégoire IX. Wormius n'ayant pas changé le titre grec "Necronomicon", c'est sous ce nom que l'ouvrage continua à être connu.

La première presse d'imprimerie à caractères mobiles fut inventée en 1454... et la première édition du *Necronomicon* vit le jour avant même la fin du 15ème siècle en Allemagne (sans doute à Mayence, bien que la date et le lieu d'impression ne soient nulle part précisés).

Au tout début du 16ème siècle — avant 1510, selon toutes probabilités — la traduction en grec fut également imprimée en Italie. Bien qu'aucun indice ne permette d'en être sûr, on s'accorde généralement à penser que cette version est due à Aldus Manutius, fondateur des Presses Aldine, célèbre pour avoir édité des textes grecs et latins originaux.

En 1586, le *Necronomicon* fut traduit en anglais par le docteur John Dee, mathématicien, astrologue et médecin attitré de la reine Elizabeth d'Angleterre. Ce travail, qui ne fut jamais publié,



paraît avoir été réalisé à partir d'une édition en grec que le docteur avait sans doute découverte lors d'un voyage en Europe orientale. Bien qu'assez fidèle à l'original, il est néanmoins incomplet, car partiellement expurgé par le traducteur.

Une seconde édition de la version latine fut réalisée en Espagne au début du 17ème. Encore une fois, l'imprimeur n'est pas précisé, mais la mauvaise qualité des caractères employés permet facilement de distinguer cette édition de celle — beaucoup plus raffinée — parue au 15ème siècle en Allemagne. Elle est néanmoins tout à fait fidèle à l'originale.

## Autres versions

Il existe également d'autres versions, plus ou moins complètes, du *Necronomicon*. Ainsi le *Manuscrit du Sussex*, également connu sous le nom de *Cultus Maleficarum*, en est une traduction anglaise réalisée par un certain Baron Frederic à partir du texte latin, et qui fut publiée dans le Sussex en 1597. Moins complet et plus embrouillé, l'ouvrage écrit en anglais provincial et intitulé *Al Azif - Le Livre de l'Arabe* fut diffusé sous la forme de copies manuscrites à la fin du 16ème siècle. Quant au *Manuscrit Voynish* datant du Moyen Age — qui fait aujourd'hui partie de la collection de l'Université de Pennsylvanie —, il s'agit d'un texte de 116 pages en grec et en latin rédigé en caractères arabes. Des études consacrées aux versions latines ont été réalisées par des érudits tels que Feery et Shrewsbury, qui en ont inclus quelques traductions fragmentaires dans certains de leurs ouvrages.

## Exemplaires existants

Le *Necronomicon* ayant très tôt été interdit et condamné à la destruction par l'Eglise, on n'en connaît plus aujourd'hui que cinq exemplaires, mais il en existe certainement d'autres dans des collections privées. Quand il en arrive un nouveau sur le marché, il est en général acheté très rapidement, par une bibliothèque ou un collectionneur qu'intéresse avant tout sa rareté... ou sa sulfureuse réputation d'œuvre blasphématoire. Cet ouvrage est tellement recherché que son prix dépasse généralement les moyens des étudiants qui s'intéressent sérieusement à l'occultisme. Rares sont ceux qui disposent de moyens suffisants pour acquérir un exemplaire de ce livre redoutable. Il convient par ailleurs de préciser que ceux détenus par des institutions publiques sont en très mauvais état et qu'il est difficile d'obtenir l'autorisation de les consulter.

Les cinq exemplaires connus sont tous en latin. Quatre sont des éditions espagnoles de mauvaise qualité datant du 17ème siècle, alors que le cinquième est le dernier spécimen existant de l'excellente édition allemande du 16ème siècle. Les quatre premiers appartiennent respectivement à la Bibliothèque Nationale de Paris, la bibliothèque de l'Université de Miskatonic d'Arkham, la Bibliothèque Widener d'Harvard et la bibliothèque de l'Université de Buenos Aires. Le précieux et unique vestige de l'édition allemande, quant à lui, se trouve au British Museum, à Londres.

Bien que le dernier exemplaire en grec soit supposé avoir été détruit par les flammes pendant la période troublée des procès des sorcières de Salem (Massachusetts), il semblerait bien que d'autres subsistent encore, si l'on en croit certaines rumeurs persistantes. Ainsi, par exemple, un artiste new-yorkais du nom de Richard Upton Pickman serait censé en avoir possédé un. Si cette supposition est bien fondée, le livre a manifestement disparu en même temps que son propriétaire, en 1926.

Il arrive aussi que l'on découvre des copies manuscrites — souvent fort endommagées et incomplètes — de la version du docteur Dee. La plus récente trouvaille de cette sorte a été faite par l'Université de Miskatonic, qui possède depuis un exemplaire, presque complet, du *Necronomicon* de Dee. Le *Manuscrit du Sussex*, beaucoup moins rare, figure lui aussi à l'université d'Arkham, ainsi que dans de nombreuses autres bibliothèques de quelque importance.

Les experts s'accordent généralement à penser qu'il n'existe plus aujourd'hui de manuscrit original en arabe. Pourtant, certaines rumeurs prétendent qu'un tel ouvrage aurait refait surface à San Francisco peu avant le terrible tremblement de terre de 1906. En revanche, il a été prouvé dernièrement que le British Museum ne possédait pas de version arabe du *Necronomicon*.

# Descriptions physiques

Les exemplaires imprimés qui subsistent sont des in-folio. Les éditions latines d'Espagne et d'Allemagne mesurent 46 cm sur 28 cm et font 802 pages (certains écrits laissent entendre à ce propos que la version grecque en comptait beaucoup plus). Ces ouvrages sont en caractères gothiques et leur texte est illustré de nombreuses gravures sur bois. Les reliures en sont toutes différentes, comme souvent pour les livres de cette époque, et reflètent les goûts personnels des premiers propriétaires de ces grimoires. (Jusqu'à la moitié du 19ème siècle, les imprimeurs remettaient la plupart des livres sans reliure, enveloppés dans une simple feuille de papier.)



*Le Necronomicon du British Museum.*

Le *Necronomicon* que l'on peut trouver au British Museum (voir illustration) possède une assez belle reliure en cuir datant du 15ème siècle. Il a été imprimé en Allemagne et est en bon état, bien qu'il lui manque malheureusement sept pages, qui ont été découpées avec grand soin avant d'être retirées. Cet ouvrage faisait partie d'une des trois collections léguées au peuple d'Angleterre qui furent à l'origine de la création du British Museum, en 1753.

L'exemplaire détenu par la Bibliothèque Nationale de Paris est, quant à lui, en mauvais état. Sa reliure, endommagée, est en carton bouilli, ce qui est typique de l'époque. Le texte a lui aussi subi les avatars du temps : de nombreuses pages sont déchirées ou manquantes, alors que d'autres sont totalement illisibles car tachées par ce que l'on croit être du sang. Les circonstances de son acquisition sont auréolées d'un certain mystère, cet ouvrage ayant été déposé furtivement à la réception par un homme de type étranger en 1811. L'étrange donateur fut retrouvé le lendemain, mort empoisonné, dans un appartement infesté de rats.

L'exemplaire de l'Université de Buenos Aires serait arrivé en Amérique du Sud à la fin du 17ème siècle. Bien qu'il ne soit pas en très bon état, il est particulièrement remarquable à cause des annotations rédigées avec des glyphes inconnues en regard du texte.

La Bibliothèque Widener d'Harvard possède un *Necronomicon* en mauvais état. Sa reliure originale est très endommagée et craquelée. Le texte est complet, mais plusieurs pages se sont décollées, alors que d'autres sont devenues extrêmement fragiles. Une restauration est en cours. Ce livre faisait partie de la collection du millionnaire américain Harry Elkins Widener, qui se le serait procuré peu de temps avant d'embarquer à bord du *Titanic* en 1912.

L'exemplaire de l'Université de Miskatonic a été acquis à la fin du siècle dernier par le jeune Dr Armitage, qui venait alors tout juste d'être embauché. Il provient de la collection privée de l'homme d'affaires de Providence Whipple Phillips et a été doté d'une nouvelle reliure en peau de chèvre tannée au début du 18ème siècle. Un faux titre est gravé sur sa couverture : *Qanoon-e-Islam*. Le texte est complet, mais les pages sont en plus ou moins bon état.



# Les Secrets du Gardien

*Se préparer à jouer ; la stratégie du Gardien ; l'importance des biens matériels ; les descriptions ; les règles de Santé Mentale ; l'espérance de vie des investigateurs ; la trousse à outils ; nouvelles compétences, conversions ; les autorités civiles.*

Avant de se lancer dans une première partie, il est préférable que les joueurs soient familiarisés avec les notions exposées dans les chapitres suivants : Mise au point, A propos des investigateurs, Système de jeu et compétences, Santé Mentale et folie. Le Gardien, quant à lui, doit bien connaître aussi les parties consacrées à la magie, au Mythe de Cthulhu et au *Necronomicon*. Il serait également bon qu'il ait parcouru le reste du livre de règles.

Le présent chapitre ne présentant que des conseils, vous n'êtes pas obligé de l'avoir lu pour commencer à jouer.

Il est suivi d'une "section de référence" qui présente successivement les créatures du Mythe, les animaux et les monstres, les personnages des histoires de Lovecraft, le Grimoire Supérieur et le Grimoire Inférieur. Il n'est pas nécessaire que vous étudiiez en détail ces centaines de notes, caractéristiques, sortilèges et personnages, pourvu que vous sachiez où trouver ce dont vous avez besoin. Le moment venu, vous pourrez ainsi vous reporter aux points qui vous intéressent.

Une reproduction en réduction du recto et du verso d'une fiche d'investigateur des années 20 vous est proposée au début du chapitre "Mise au point". Si vos joueurs n'ont pas de problèmes ophtalmologiques, ils peuvent éventuellement l'utiliser afin d'avoir toujours sous les yeux toutes les indications concernant leurs personnages. Une fiche de monstre figure quant à elle dans la section consacrée créatures du Mythe de Cthulhu, page 90. Bien qu'elle ne soit pas exclusivement réservée au Gardien, les joueurs s'en serviront rarement. Dans le même chapitre, vous trouverez aussi une illustration permettant de comparer les tailles respectives des diverses créatures, ainsi qu'une table indiquant le rapport qui existe entre leur TAI et leur poids.

## Se préparer à jouer

Dans ce domaine, déjà, sachez faire preuve de bon sens. Il vous faut une pièce confortable et tranquille, avec suffisamment de chaises et une table assez grande pour que tout le monde puisse s'y asseoir. Des dés supplémentaires pourront vous être utiles, ainsi que des crayons et des feuilles volantes. Comme L'Appel de Cthulhu est un jeu relativement simple, il est fréquent que les joueurs n'amènent pas avec eux leur exemplaire des règles. Dans ce cas, vous avez tout intérêt à disposer de photocopies de l'encadré consacré à la création d'un investigateur et des tables présentées à la fin de cet ouvrage.

Veillez à garder votre propre livre à portée de main. N'oubliez pas que vous êtes censé résoudre toutes les situations qui se présenteront en cours de partie ; vous devez donc à tout moment pouvoir consulter les points de règles qui vous intéressent. Ce volume vous sera en outre *indispensable* si vous jouez un des scénarios qu'il contient.

Il arrive que les joueurs viennent avec leurs investigateurs, leurs règles, leurs propres dés et les figurines qu'ils désirent utiliser. Dans ce cas, il est fréquent qu'ils apportent également de quoi écrire. L'expérience a toutefois démontré qu'ils ont tendance à user très rapidement leurs gommes, aussi pensez à en prévoir une suffisamment grosse et résistante à leur intention.

Le Gardien doit investir l'essentiel de son énergie dans la préparation des aventures qu'il désire faire jouer. Vous devez en effet lire

### Nouvelles de Lovecraft

Avant de jouer à L'Appel de Cthulhu, vous avez tout intérêt à vous familiariser avec les œuvres d'H.P. Lovecraft. Lisez tout ce qu'il a écrit. Les nouvelles ci-dessous comptent parmi ses meilleures et sont à la base du jeu. Elles constitueront une excellente introduction au Mythe de Cthulhu. Les astérisques indiquent des textes plus longs que les autres.

**"Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres"***
**"Celui qui Hantait les Ténèbres"**
**"Dans l'Abîme du Temps"***
**"L'Abomination de Dunwich"**
**"L'Affaire Charles Dexter Ward"***
**"L'Appel de Cthulhu" [un "must" ! ]**
**"La Maison Maudite"**
**"La Peur qui Rôde"**
**"Le Cauchemar d'Innsmouth"**

Et si vous aimez ces histoires, pourquoi vous arrêter ?

**"Herbert West, Réanimateur"**
**"Horreur à Red Hook"**
**"La Couleur Tombée du Ciel"***
**"La Maison de la Sorcière"**
**"Le Modèle de Pickman"**
**"Le Monstre sur le Seuil"**
**"Les Montagnes Hallucinées"***
**"Les Rats dans les Murs"**

**"Les Fungi de Yuggoth" [recueil de courts poèmes]**

Si un Gardien lit la moitié des œuvres citées ci-dessus, il sera bien préparé à se lancer dans le jeu. Les joueurs, quant à eux, devraient au moins connaître "L'Appel de Cthulhu" afin d'avoir une idée du contexte dans lequel ils vont enquêter sur les mystères du Mythe.

attentivement les scénarios que vous achetez avant de les proposer à vos joueurs. Et si vous souhaitez les modifier, réfléchissez bien aux conséquences que pourront avoir les changements que vous apporterez. Vous remarquerez certainement quelques incohérences lors de votre lecture, car personne — pas même un auteur ou un éditeur — ne peut penser à tout. Passez en revue les caractéristiques des protagonistes en ayant à l'esprit celles de vos investigateurs. Pensez aussi aux goûts et tendances de vos joueurs, ainsi qu'aux objectifs que vous vous fixerez pour la partie à venir.

Si vous pensez utiliser des figurines, préparez à l'avance celles dont vous aurez besoin. Des feutres et de grandes feuilles de papier vous permettront de dessiner des plans à leur échelle (note : vous pouvez également employer un tableau pour feutres "effaçables à sec").

L'Appel de Cthulhu se prête mal au jeu en solitaire, mais permet d'excellentes parties pour un Gardien et un ou deux personnages. En règle générale, les scénarios sont prévus pour trois ou quatre enquêteurs.

Il est d'usage que chaque joueur n'en interprète qu'un seul, mais rien ne vous oblige à respecter ce principe. Sachez toutefois qu'au-delà de deux investigateurs par participants, vous risquerez de déséquilibrer vos aventures et de les voir sombrer dans la confusion.

La plupart des Gardiens aiment à consulter les fiches d'investigateur avant de commencer à jouer. Une inspection de ce genre devrait toujours être brève. Son but n'est pas tant de permettre au Gardien d'imaginer des situations plus ou moins complexes en fonction des personnages, que de lui donner la possibilité de juger si certaines péripéties cruciales de son scénario ne risquent pas d'être trop difficiles — ou trop simples — pour son groupe de joueurs. S'il ne remarque rien de gênant, il ne devrait pas s'attarder. Cela dit, s'il photocopie les fiches, cela lui permettra d'exécuter secrètement certains jets de dés, tout en ayant en permanence une bonne idée de la manière dont la Santé Mentale des investigateurs évoluera.

Dans le cadre d'une campagne, toutes les parties devraient être jouées par les mêmes personnages, à moins que le Gardien et les joueurs n'en décident autrement.

Les joueurs contrôlent leurs investigateurs et — à de rares exceptions près — effectuent pour eux tous les tirages qu'exige le Gardien. Ce dernier, quant à lui, se charge des personnages *non*-joueurs (PNJ) et des jets de dés *les* concernant. En principe, les tirages sont exécutés au vu de tous. Il arrivera toutefois que le Gardien décrète qu'un investigateur ne doit pas savoir s'il réussit une action particulière. Dans ce cas, il effectuera secrètement le jet approprié, en dissimulant — par exemple — les dés sous une tasse renversée, de telle sorte qu'il lui sera possible de révéler le résultat obtenu au moment le plus opportun.



## Gardiens débutants

Les Gardiens débutants prennent vite conscience qu'il est indispensable pour eux de bien comprendre l'esprit du jeu. Dans L'Appel de Cthulhu, il y a en effet peu de tables à consulter, et encore moins à montrer aux joueurs en cas de litige. Comme vous pourrez le constater, les règles vous invitent fréquemment à vous en remettre à votre jugement et à votre bon sens, au lieu de vous donner des directives précises.

Les détails laissés "au choix du Gardien" ne risqueront jamais d'avoir des conséquences imprévues, c'est pourquoi vous serez libre de décider en fonction de vos habitudes et goûts personnels.

Certains jeux de rôle proposent toutes sortes de tables et tableaux auxquels il faut se référer en cours de partie. Même après plusieurs années de pratique, leur maître de jeu devra toujours perdre un temps fou à chercher le point de règle applicable à telle ou telle situation. En revanche, il faudra à peine un ou deux mois à un néophyte pour maîtriser parfaitement L'Appel de Cthulhu, et il n'aura alors pratiquement plus besoin d'ouvrir le présent livre en cours de partie.

# La stratégie du Gardien

L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance. Peuplez votre campagne de choses qui rôdent dans la nuit, d'étrangers à l'allure sinistre et d'orages nocturnes. N'hésitez pas à employer tous les moyens à votre disposition pour faire frémir vos joueurs. Si vous voulez concevoir vos propres scénarios, inspirez-vous des films d'horreur et des romans fantastiques. L'ouvrage de Lovecraft intitulé "Epouvante et Surnaturel en Littérature" pourra sans doute vous aider à découvrir des livres que vous ne connaissez pas. M.R. James, Saki, Rudyard Kipling, A.E. Coppard, Ramsey Campbell et Roald Dahl font partie des écrivains que nous vous recommandons, mais ils ne sont pas les seuls à avoir écrit des histoires aussi passionnantes qu'ingénieuses.

## Maximes

Laissez libre cours à votre passion pour le mystère et l'horreur. Votre enthousiasme sera toujours plus important que votre talent pour concevoir des intrigues compliquées ou pour donner des voix nettement différenciées à vos personnages non-joueurs. Vous n'aurez à réfréner votre fougue que lorsqu'il vous faudra décrire une scène, résoudre une situation épineuse ou répondre aux questions des joueurs.

Les monstres errants, les tables de rencontres et autres choses du même ordre n'ont pas leur place dans L'Appel de Cthulhu. Vous devez peaufiner chaque événement de façon à susciter le maximum d'effroi chez vos joueurs.

Lisez toujours attentivement les scénarios que vous achetez ; ce sont les joueurs qui doivent être surpris, pas vous.

De nombreux monstres du Mythe sont tellement puissants qu'il est douteux qu'ils puissent être vaincus même par les investigateurs les mieux préparés et les mieux équipés. S'ils interviennent dans une aventure, l'objectif principal des personnages devra alors être de les éviter ou de leur échapper ! Ne placez jamais vos joueurs dans une situation horrifique sans leur avoir donné quelques avertissements au préalable. Il suffit de peu de choses : un souffle d'air froid, des hurlements dans la nuit ou des engoulevents qui s'arrêtent de chanter. Veillez toutefois à ce que des choses bizarres se produisent suffisamment souvent pour que les investigateurs ne s'attendent pas à voir une créature abominable apparaître à chaque fois.

Selon les règles, quand la Santé Mentale d'un personnage tombe à zéro, celui-ci doit normalement être retiré du jeu, à

moins que le Gardien n'ait pour lui d'autres projets. Cela ne devrait pas vous inciter pour autant à transformer systématiquement les investigateurs déments en adversaires des joueurs. Il y a en effet peu de chances qu'ils adoptent le comportement des fanatiques qu'ils ont combattus toute leur vie. S'ils ont perdu la raison, leur forme de folie n'a en général pas de rapport avec le Mythe. Et s'il peut arriver occasionnellement que l'un d'entre eux intervienne dans un scénario afin de ridiculiser ses anciens compagnons, les "conversions au Mythe" devraient être exceptionnelles.

Limitez le nombre des PNJ que vous devrez interpréter dans vos scénarios. Trop de personnalités différentes — surtout si elles ne sont pas gérées de manière stricte — ne pourront que semer la confusion dans l'esprit de vos joueurs... et dans le vôtre.

Ne faites pas intervenir les divinités tant que vos investigateurs ne seront pas prêts à les affronter. Contentez-vous au départ de rencontres avec des sectes fanatisées et des représentants des races inférieures du Mythe. Passez ensuite graduellement aux races supérieures, avant de confronter les personnages à un dieu.

*Ils ne sont qu'abomination* : le Mythe est néfaste et corrupteur. Les investigateurs qui s'y intéresseront seront assaillis de cauchemars et de dilemmes moraux. Découvrir les secrets de l'univers ne devrait jamais devenir une tâche facile et routinière.

Evitez les fusillades ; les armes à feu peuvent en effet tuer les personnages ! Les Monstres, quant à eux, sont souvent insensibles aux balles, et les armes "empalantes" ne leur causent généralement que des dommages réduits. Evidemment, vous pouvez, si vous le désirez, augmenter le nombre des créatures "vulnérables". Notez néanmoins que si leurs adversaires humains n'emploient pas d'armes à feu, vos investigateurs ne seront sans doute pas tentés de le faire. Dissuadez-les également en les plaçant dans des situations où leur arsenal ne leur sera d'aucune utilité. Ceux qui tireront sur des entités majeures s'apercevront vite que cela ne sert à rien... bien au contraire. Encouragez-les à battre en retraite face à des opposants trop puissants, à moins que les circonstances n'exigent qu'ils fassent front.

Méfiez-vous des combats de masse. Ce genre d'affrontement relève du domaine du wargame, pas du jeu de rôle. Et si vos descriptions peuve parfois être ambitieuses, l'action, elle, devra toujours garder un certain caractère individuel.

Ne tuez pas inconsidérément les personnages. Leur mort doit toujours être justifiée. Si l'un d'eux s'évanouit de frayeur, laissez-le tranquille et ne le faites pas dévorer par un monstre. S'il décide de passer la nuit dans une maison hantée en compagnie d'un PNJ, le maître des lieux se repaîtra de ce dernier. La vie des investigateurs est déjà assez difficile comme ça, sans que vous fassiez des efforts pour les tuer. Pour qu'un décès ait un sens, il faut qu'il découle d'un choix réfléchi.

Lovecraft ne s'est pas limité à des histoires ayant trait au Mythe, et le Gardien devrait l'imiter, quitte à conserver parfois quelques éléments typiquement "cthulhiens". H.P.L. a ainsi écrit des nouvelles d'horreur psychologique ayant aussi bien pour thèmes la mémoire ancestrale que le cannibalisme, les pilleurs de tombes ou les malédictions. Laissez donc toute liberté à votre imagination !

Un investigateur devrait toujours avoir une bonne raison d'entreprendre un scénario : vieux secret de famille, mission professionnelle, etc. De même, tous les actes de vos PNJ devraient être motivés. C'est leur crédibilité qui les rendra intéressants.

Le Gardien doit conserver une attitude "flexible" et être capable d'adapter ses histoires aux décisions et aux aptitudes des investigateurs. N'hésitez jamais à modifier les événements en fonction des circonstances. Si vous prêtez attention à tous les détails, vos joueurs seront attentifs, eux aussi. Vous serez payé de vos efforts en vivant des parties passionnantes et mémorables.

## Un exemple d'intrigue

Un scénario de L'Appel de Cthulhu devrait toujours être organisé comme un oignon, avec ses multiples pelures, chaque épaisseur du mystère ne servant qu'à dissimuler une nouvelle énigme. Ainsi, les personnages pourront au fil de leur enquête s'enfoncer de plus en plus profondément au sein de l'inconnu, jusqu'à ce qu'ils estiment en savoir assez pour arrêter leur enquête. Au départ, tout semblera n'être qu'une banale histoire de "maison hantée", de secte religieuse ou de mystification.

Mais, lorsque les investigateurs approfondiront leurs recherches, ils découvriront des indices qui leur révéleront l'existence d'un "complot de grande ampleur". S'ils décident alors de poursuivre sur leur lancée, ils connaîtront toutes sortes d'aventures.

Dans "L'affaire Charles Dexter Ward" de Lovecraft, par exemple, le héros commence par éplucher les anciens manuscrits rédigés par un de ses ancêtres qui était sorcier. Il découvre au fil de ses lectures (première pelure de l'oignon) une technique permettant de ressusciter les morts et ramène ainsi à la vie son aïeul, qui s'avère lui ressembler comme un frère jumeau. Le magicien devient alors son mentor dans le domaine des sciences occultes (seconde pelure de l'oignon). Mais il finit par assassiner son descendant et par prendre sa place parce que le jeune homme a trop de scrupules. Le scénario se termine pour le héros.

Son médecin commence alors à enquêter en essayant de suivre le même cheminement de pensée que lui (nouvelle première pelure). Il apprend que l'antique demeure du sinistre ancêtre existe toujours et décide de la visiter (deuxième pelure). Il s'y trouve confronté à de hideuses visions et d'horribles créatures et découvre, entre autres, comment il est possible de détruire le "réincarné", qu'il soupçonne d'avoir pris la place de son descendant (troisième pelure). Finalement, le praticien se rend à l'asile d'aliénés dans lequel a été interné le sorcier, qui se fait passer pour le héros, et le tue. Fin de l'histoire.

Bien que le récit ne se poursuive pas plus avant, il n'est pas impossible de lui imaginer d'autres développements : un Etre a bien tué quelques complices du magicien, mais n'en existait-il pas d'autres ? Ne reste-t-il pas des choses intéressantes à découvrir à leurs domiciles (notes, objets ou monstres gardiens) ? Qu'y a-t-il dans les cryptes les plus profondes creusées sous la demeure séculaire du sorcier ? Est-ce que l'Etre maléfique libéré par le médecin s'est juste contenté d'anéantir sa cible et ses complices, ou a-t-il encore des projets qui lui sont propres ?

Chaque couche d'un scénario devrait toujours proposer deux ou trois alternatives aux joueurs, de sorte qu'ils ne puissent jamais être certains d'avoir complètement résolu un mystère. Bien sûr, aucun Gardien n'est capable de compliquer à l'infini la trame d'un scénario. Aussi, si vous avez l'impression que les personnages en savent trop sur les mystères que vous avez élaborés à leur intention, il ne vous restera plus qu'à improviser ou à interrompre la partie le temps de développer l'intrigue de base de votre histoire.

## Enchaîner des scénarios dans le cadre d'une campagne

Un seul et même mystère peut par ailleurs être à l'origine de plusieurs aventures, ce qui simplifiera la tâche du Gardien, tout en donnant aux investigateurs l'impression d'affronter un complot aux innombrables ramifications. Ainsi, par exemple, la vieille chapelle de la secte de la Sagesse Etoilée, située à Boston, pourra conduire les personnages à l'Ordre Esotérique de Dagon, à Innsmouth. Par la suite, une enquête sur les sectes des marais de Louisiane leur permettra peut-être d'établir que celles-ci sont en rapport avec un culte de Nouvelle Angleterre... l'Ordre Esotérique de Dagon, à Innsmouth.

De cette façon, le Gardien n'aura pas besoin d'imaginer un nouveau "sombre mystère" pour chacun de ses scénarios, ce qui lui compliquerait trop l'existence et risquerait de donner un caractère répétitif à ses intrigues.

Commencez par concevoir plusieurs histoires n'ayant pas plus de deux ou trois "couches" d'épaisseur. Il vous faudra aussi prévoir quelques mystères impénétrables et d'autres aventures, que vous pourrez employer lorsque les personnages auront épuisé les ressources des premières.

# Structure de Scénario

Les scénarios se différencient essentiellement par leurs intrigues, la liberté d'action qu'ils laissent aux investigateurs, l'importance qu'ils accordent aux descriptions, la richesse de leurs détails, leurs points de départ et leurs conclusions. Le talent de conteur d'un Gardien ou d'un auteur se manifestera par la manière dont il transcendera et renouvellera les éléments composant son histoire.

Car la meilleure intrigue pourra être gâchée par une présentation indigeste, ennuyeuse ou trop évidente. En revanche, si votre enthousiasme pour le jeu et votre plaisir à vous retrouver avec vos amis prennent le dessus, vous n'aurez pas grand-chose à redouter ; vos clichés, erreurs et incohérences seront aisément pardonnés, surtout si vous parvenez de temps à autre à trouver une astuce pour les justifier. Comme la plupart des aventures de L'Appel de Cthulhu sont des mystères à élucider, elles suivent généralement une progression dramatique similaire et sont presque toujours bâties de la même façon. Il y a d'abord un résumé des faits — aussi clair et succinct que possible — réservé au Gardien. Viennent ensuite les informations dont pourront avoir connaissance les investigateurs et qui devront leur être révélées progressivement en cours de partie : cadre de l'action, descriptions diverses, attitudes à adopter en fonction des choix et découvertes des joueurs, caractéristiques des PNJ, etc. Chacun de ces points — pour reprendre la métaphore de l'oignon — constitue une "pelure" de l'aventure. Voici, grosso modo, comment est organisé un scénario de L'Appel de Cthulhu :

**1 - UN MYSTERE EST EXPOSÉ :** cette présentation des faits aura un ton plus ou moins dramatique, mais il faudra toujours que les investigateurs aient une bonne raison d'être informés du problème en question, même si elle résulte d'un simple concours de circonstances.

**2 - LES INVESTIGATEURS SE RETROUVENT IMPLIQUÉS DANS L'HISTOIRE :** ils devront avoir un but pour cela. Ils pourront, par exemple, être motivés par l'appât du gain, la volonté de préserver leur réputation, un lien sentimental (amour, amitié ou pitié), leur curiosité ou leur conviction que le Mythe est en cause.

**3 - LES INVESTIGATEURS TENTENT DE CERNER LE PROBLEME :** ils mèneront une enquête afin d'amasser des indices et des preuves. Dans les grands scénarios et les campagnes, cette phase sera souvent très longue et entraînera diverses complications dont la résolution nécessitera plusieurs parties. Les personnages rencontreront toutes sortes de gens différents, seront confrontés à de multiples problèmes et se feront peut-être remarquer par les autorités, des criminels ou des fanatiques. Il pourra se produire quelques combats à ce stade, mais ceux-ci ne devraient jamais être très importants. Le Gardien aura une foule de descriptions à faire et devra interpréter un grand nombre de PNJ.

**4 - LES INVESTIGATEURS METTENT À PROFIT LES INDICES QU'ILS ONT AMASSÉS POUR FAIRE FACE AU DANGER :** qu'il s'agisse d'un monstre, d'un sorcier ou d'autre chose, ils seront obligés d'intervenir. Dans les scénarios courts, il n'y aura souvent qu'une seule rencontre dangereuse. Et s'il peut y en avoir plusieurs dans les aventures ambitieuses, l'une d'elles sera toujours plus importante que les autres et se produira au moment "paroxystique". Pour le Gardien, cette phase sera plus simple que la précédente, car les personnages sauront ce qu'ils doivent faire. Il devra toutefois s'appliquer à ce que les événements se déroulent de manière satisfaisante, afin que les joueurs aient l'impression d'être récompensés de leurs efforts, même si un de leurs héros meurt.

**5 - LE PROBLEME EST RÉSOLU :** de nouveaux mystères surgiront peut-être lors de cette phase conclusive. Les investigateurs qui auront bien joué recevront quelques points de Santé Mentale et toucheront les honoraires convenus avec leurs éventuels "clients". Il pourra y avoir d'autres récompenses, mais celles-ci seront souvent des "cadeaux empoisonnés" (ex. : un grimoire maudit ou un objet enchanté).

Tous ces scénarios devront être ordonnés comme les branches d'un arbre. Les joueurs commenceront par étudier les extrémités des branches et apprendront, au fil de leurs aventures, à faire connaissance avec le Mythe, qui leur sera présenté sous forme de contes, de légendes et d'indices. Puis, quand ils auront acquis suffisamment de savoir et d'expérience, ils remonteront jusqu'au tronc, là où se trame l'essence du complot ourdi par les ignobles Dieux Extérieurs, qu'ils finiront peut-être par rencontrer dans toute leur épouvantable réalité. Le but final de leur quête pourra très bien être de sauver notre planète ou de repousser Cthulhu et d'autres créatures extraterrestres. Mais acquérir assez de puissance pour faire ce genre de choses peut prendre des années.

Il devrait aussi y avoir quelques mystifications et autres fausses pistes disséminées parmi les scénarios plus conventionnels. Ceci évitera à votre univers de ressembler à une monstrueuse ménagerie. N'oubliez pas que dans le monde de L'Appel de Cthulhu, il existe aussi des gangsters, des espions, des fanatiques religieux, des trafiquants de drogue, des proxénètes, des entrepreneurs sans scrupules, des exploiteurs, des terroristes, des vedettes de cinéma, des politiciens véreux et des pirates.

Se plonger de temps à autre dans une aventure inspirée du monde réel peut procurer une détente salutaire à vos joueurs, mais gardez toujours à l'esprit que le but du jeu reste la lutte contre les créatures du Mythe de Cthulhu. Rien ne vous empêche toutefois, surtout au début d'une campagne, de concevoir un scénario qui mette en vedette un monstre "normal" du type loup-garou, fantôme ou vampire. Les joueurs expérimentés en retireront du plaisir, même si les débutants auront certainement hâte d'en venir aux "choses sérieuses".

# L'importance des biens matériels

Les joueurs de rôle doivent s'intéresser avant tout à leur personnage, pas aux biens matériels ou au pouvoir. Leur plaisir proviendra essentiellement du fait qu'ils interpréteront des personnalités d'emprunt. Et s'ils peuvent découvrir en jouant l'efficacité relative de diverses armes, ce genre de connaissance relève plutôt du domaine des wargames tactiques ou des jeux de plateau. Le but du jeu de rôle reste de faire vivre à des personnages des expériences dangereuses, patriotiques, macabres, terrifiantes, excitantes, pleines de suspense, embarrassantes, horrifiantes, agréables, curieuses, choquantes, comiques, enrichissantes, perverses, malsaines, surprenantes, gratifiantes ou stupéfiantes.

L'intérêt de telles expériences n'aura rien à voir avec des valeurs quantifiables. La précision de la simulation et l'exactitude des principes physiques utilisés n'auront qu'une importance secondaire. Bien sûr, les joueurs s'impliqueront certainement plus dans une partie si les armes sont décrites de manière crédible et si les sortilèges sont bien détaillés. Néanmoins, le jeu de rôle est surtout une affaire d'émotions : c'est le fait d'éprouver des sensations diversifiées qui constitue la principale récompense des joueurs. Ceci dit, ces derniers ont aussi leur part de responsabilité à ce niveau.

Ainsi, par exemple, si l'un d'eux veut introduire dans le jeu une nouvelle arme ou un nouveau sortilège, demandez-lui de

prévoir une contrepartie correspondant à l'avantage qu'il pourra en retirer. Ce *risque* devra subsister aussi longtemps que l'arme ou le sortilège en question.

Tout achat ou acquisition devrait être assorti d'une contrepartie de ce genre. Dans un jeu de rôle, les problèmes d'argent n'ont aucune importance. Ce qui compte, ce sont les risques que l'on prend.

Discutez avec vos joueurs de ces détails, et n'oubliez jamais de leur rappeler la menace qu'ils représentent. C'est ainsi qu'un rutilant fusil d'assaut Heckler & Koch perdra certainement beaucoup de son attrait si son précédent propriétaire s'en est servi pour commettre un meurtre dans des circonstances mystérieuses. Ce genre de choses peut en outre aisément vous inspirer quelques péripéties intéressantes.

En cas de nécessité, vous pouvez aussi employer la ballistophobie (peur des armes à feu) afin de combattre la prolifération des armes lourdes. Vos joueurs risquent toutefois d'éprouver quelque méfiance si cette phobie se répand comme une traînée de poudre dans votre campagne.

### La grande répugnance

En général, les Gardiens éprouvent — avec raison — des réticences à admettre l'utilisation de nouveaux sortilèges et d'armements lourds dans leurs parties. Contrairement à ce que pourraient croire les joueurs, ce n'est ni par crainte de voir leurs scénarios trop facilement résolus (bien que cela puisse aussi être le cas), ni parce qu'un char Abrams ou un sort de Flétrissement pourraient déséquilibrer gravement le jeu (les chances de vaincre des adversaires tels que Nyarlathotep ou Cthulhu n'en seraient guère affectées).

Ce genre de gadget risque cependant de réduire les possibilités de "jeu de rôle", car les armes puissantes et les sorts meurtriers ont tendance à pousser progressivement les joueurs à considérer les épreuves auxquelles sont confrontés leurs personnages avec un relatif détachement. Dès lors, l'intervention d'une créature aussi redoutable que Cthulhu pourra avoir des conséquences catastrophiques et aboutir à l'anéantissement des imprudents. N'oubliez pas que pratiquer un jeu de rôle, c'est avant tout "jouer un rôle". Si un Gardien accorde à ses investigateurs toutes sortes d'armes et de sortilèges avant de les confronter à un adversaire surpuissant, il trahira l'esprit de L'Appel de Cthulhu. Il se retrouvera alors dans une situation comparable à celle d'un officier qui, pour sauver un hameau, commencerait par le pilonner méthodiquement avec son artillerie...

Certains joueurs persisteront à croire que le but du jeu est d'amasser des richesses et du pouvoir. Ainsi, les armes lourdes exercent fréquemment une puissante fascination sur les débutants, car elles semblent présenter des avantages évidents. Mais si vous devez accepter l'introduction d'un nouvel élément, demandez d'abord au joueur concerné en quoi celui-ci sera susceptible d'améliorer la façon dont il interprétera son investigateur. C'est à ce niveau que réside la véritable responsabilité des joueurs de rôle.

# Descriptions

Dans L'Appel de Cthulhu, certaines descriptions peuvent parfois poser quelque problème : déments apparemment sains d'esprit, monstres ayant l'aspect de masses gélatineuses informes, angles et symboles impossibles et mouvants, etc. Le Gardien doit en outre entretenir une ambiance sombre et mystérieuse, tout en révélant aux joueurs suffisamment d'éléments pour qu'ils puissent faire des choix appropriés aux circonstances. Comment s'y prendre ?

## Confiance et équité

Le facteur essentiel de toute bonne description est d'ordre psychologique. Si joueurs et Gardien se sentent bien ensemble et collaborent afin de donner naissance à une histoire intéressante, tout se déroulera pour le mieux. La confiance naîtra d'un respect mutuel : chacun doit être prêt à émettre des suggestions et à écouter celles des autres. En effet, tout le monde doit participer activement au développement des aventures par des échanges verbaux combinant descriptions, questions, réponses, déductions et discussions.

Afin que des investigateurs acceptent de se porter volontaires pour une mission dangereuse, il faut que leurs joueurs aient la conviction que le Gardien leur a exposé clairement les faits et qu'ils sont en mesure d'apprécier les risques encourus en connaissance de cause. Il ne sera d'ailleurs pas inutile de leur préciser que vous êtes prêt à tout pour leur proposer des aventures intéressantes et excitantes, pourvu qu'ils reconnaissent vos efforts.

## Déductions raisonnables

Lorsqu'un Gardien dépeint une scène, il dispose toujours d'une alliée essentielle qu'aucun auteur de scénario ne pourra jamais coucher sur du papier : la logique. L'expression "déduction raisonnable" peut s'appliquer à tout ce qui n'est pas expressément indiqué dans la description d'une pièce, d'une caverne, d'un avion ou de tout autre lieu, mais qui néanmoins devrait logiquement s'y trouver.

Ainsi, par exemple, imaginons que des investigateurs pénètrent dans la bibliothèque d'un manoir. La description de cet endroit mentionne la présence de nombreux rayonnages le long des murs, de deux fauteuils en cuir, d'un bureau, d'une chaise et d'une table de billard. Selon toute logique, que peut-il encore y avoir ? ...

Des livres, sans aucun doute, et en grand nombre. Des billes, de la craie et des queues de billard. De quoi écrire. Des peintures accrochées aux murs. Des lampes et des interrupteurs. Des fenêtres. Des tapis par terre. Une cheminée et des tisonniers. Toutes sortes de babioles dans les tiroirs du bureau : ciseaux, coupe-papier, colle, timbres, ficelle, ruban adhésif (si l'époque s'y prête) et carnet d'adresses. Des allumettes pour la cheminée. Une boîte de cigares. Une bouteille de cognac sur une table basse.

Certains de ces objets peuvent servir d'armes : des billes de billard font des projectiles redoutables, une queue de billard ou un tisonnier constituent d'excellents gourdins, etc. Les fenêtres peuvent permettre de s'introduire subrepticement dans cette pièce... ou de s'en échapper rapidement en cas de nécessité. On peut ligoter un captif avec la ficelle ou avec les cordons des draperies qui ornent certainement les croisées (nous sommes dans un manoir, ne l'oubliez pas), avant de l'enrouler dans un tapis. Si la clé de la bibliothèque n'est pas sur la porte, elle se trouve certainement dans un des tiroirs du bureau. Un fil électrique, arraché et dénudé, pourra être employé (précautionneusement) comme une arme... aussi longtemps qu'il n'y aura pas de panne de courant. Etc.

Nul doute que des joueurs ingénieux auront certainement beaucoup d'autres idées encore. Il convient donc de se rappeler que tous les lieux contiennent en principe des objets potentiellement utiles et qui ne sont pas forcément mentionnés dans le texte du scénario.

## Décrire les sortilèges

A l'instar des personnages de Lovecraft, les investigateurs devraient toujours être pleins d'espoir... et de doute. Ainsi, un même sortilège pourra avoir toutes sortes de noms différents, ce qui offrira au Gardien la possibilité de se livrer à diverses modifications et expériences, sans avoir à redouter d'être contredit par un joueur féru de règles. Il pourra sans doute trouver des appellations plus évocatrices et "gothiques" que la terminologie rébarbative employée dans les règles : *Appeler Arawassa*, *Appeler Atlach-Nacha*, *Appeler Azathoth*, etc.

Ainsi, "Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire" est une dénomination à la fois trop terne et trop précise. Il sera certainement beaucoup plus amusant de donner à cette formule un nom plus en rapport avec le grimoire dont elle sera tirée ou l'auteur

de celui-ci comme, par exemple, "La Terreur du Vieux Cobbit". A moins que vous ne vous inspiriez de ses effets pour lui trouver une appellation plus poétique : "Nuage de Sang" (aspect que peut avoir un Vampire Stellaire), "Recette du Ricaneur Sanguinaire" (un peu trop évident, non ?) ou "Mangeur Invisible" (sinistre à souhait, quoique pouvant induire en erreur les investigateurs). Si vous n'avez pas d'idée sur l'instant, dites à vos joueurs qu'ils ont du mal à traduire le titre du sortilège en question, ce qui vous laissera du temps pour chercher quelque chose qui convienne.

Une fois que vous lui aurez trouvé un nom, vous pourrez ensuite vous essayer à quelques variantes tout en préservant un certain mystère. Veillez cependant à bien noter de quel sort il s'agit sur la fiche du grimoire concerné ; c'est une chose de mystifier vos joueurs, c'en est une autre de vous mystifier vous-même !

Comme le nom d'un sortilège n'a pas à être très précis, ses effets n'ont pas à l'être non plus. Ainsi, Devenir un Chasseur Spectral — un monstre détaillé dans la campagne *Les Ombres de Yog-Sothoth* — peut être employé pour se métamorphoser en une tout autre créature. Dans le présent livre de règles, ce sortilège est proposé uniquement comme "modèle". Vous pouvez l'appeler différemment, modifier ses effets, changer le monstre concerné... ou vous reporter à la campagne dont il est extrait.

Attention : si vous ne notez pas tout soigneusement, vous risquez d'oublier rapidement les effets des sortilèges auxquels vous attribuerez de nouveaux noms.

Vous pouvez aussi détailler les sortilèges existants. D'autant que les règles ne sont pas toujours très explicites à leur sujet et laissent en principe au Gardien le soin de se charger des considérations matérielles concernant leur lancement.

Comme les enchantements sont généralement dangereux, maniez-les avec prudence. Chacun aura une portée maximum qui, si elle n'est pas précisée, ne devrait pas dépasser 100 mètres ou le champ de vision du magicien. N'accordez jamais aux joueurs des sortilèges dont les effets et la portée sont illimités.

De même, demandez-vous s'ils peuvent affecter plusieurs cibles simultanément. Savoir ce genre de chose sera utile aux joueurs, surtout si une formule employée à leur encontre peut être contrariée par certains gestes de la main, des ustensiles particuliers, des auras colorées, des éclairs, etc. Vous ne sentez pas comme une odeur d'ozone ? — Oups, on dirait bien que ce fichu sorcier est de retour !

## Jouer des entités extraterrestres

Seul le Gardien sait comment de telles créatures se comportent. Le moindre de leurs actes peut avoir son importance, ne serait-ce qu'en influençant le comportement d'investigateurs attentifs à vos déclarations. Il est néanmoins fréquent que les monstres se contentent de gronder ou de mugir avant de passer à l'attaque. C'est parfois dommage, car ce type d'attitude prévisible n'a rien de bien mystérieux.

Des êtres intelligents devraient pouvoir faire tout ce dont les humains sont capables — construire, expérimenter, vénérer, apprendre, lancer des sortilèges, interroger, torturer — et sans doute bien plus encore. En effet, si les personnages ont l'occasion d'observer sur une longue période des créatures extraterrestres, il est probable qu'elles accompliront des choses étranges, inexplicables ou incompréhensibles. La signification de ces actes sera peut-être difficile à trouver, mais méritera néanmoins que l'on s'y intéresse, surtout si elle semble dissimuler quelque sombre mystère. A l'inverse, il est déconseillé de décrire des êtres effroyables occupés à des activités aussi banales et triviales que se brosser les crocs. Il est indispensable de garder un caractère horrifique au jeu.

Les principes applicables aux noms des sortilèges sont également valables pour les monstres. S'ils aperçoivent une créature mystérieuse sur une plage brumeuse, les investigateurs devront déduire qu'il s'agit d'un Profond à partir des éléments dont ils disposeront. Pour s'en assurer, il leur faudra ensuite mener une enquête, prendre des photos spéciales, réussir des jets en Trouver Objet Caché et Suivre Une Piste, etc. Révéler trop tôt l'identité d'un monstre risquant d'avoir pour conséquence de déflorer une partie de l'intrigue, vos joueurs ne devraient donc jamais obtenir ce genre d'information sans un minimum d'efforts. Et s'ils osent se rapprocher de la créature aperçue, ils ne verront pas un "Profond" mais une sombre silhouette visqueuse, drapée d'algues et de limons dont il émanera une odeur de poisson pourri.

Quand des entités du Mythe meurent, à vous de décider si elles montrent des signes de souffrance avant de tomber à terre, ou de disparaître. Ce point nécessite un peu de réflexion de votre part.

Souvent, les monstres tués se désintègrent en dégageant une vapeur délétère. Il ne reste plus ensuite, à l'endroit où ils se trouvaient, qu'une tache humide sur le sol. Ce phénomène, observé lors de la mort de Wilbur Whateley à la bibliothèque de Miskatonic, aura pour conséquence de priver les investigateurs de preuves matérielles. A l'instar des sortilèges, il peut se prêter à toutes sortes de variantes : liquéfaction, scission, combustion spontanée, guérison instantanée ou dématérialisation.

Les descriptions ne doivent pas se limiter à des éléments strictement visuels. Elles sont beaucoup plus suggestives quand elles font appel à plusieurs sens. Un monstre laisse-t-il derrière lui une traînée de bave ? Evoquez sa texture. Dégage-t-il une odeur désagréable ? Il sera alors possible de le "sentir" quand il approchera. N'en faites jamais trop et n'interrompez pas votre narration pour trouver le mot juste. Néanmoins, gardez à l'esprit que vous pouvez utiliser des facteurs tels que l'odeur, le goût, la texture ou la lumière pour enrichir vos ambiances.

Comme L'Appel de Cthulhu est un jeu d'enquête, vous avez la possibilité de faire des descriptions évocatrices des traces que laissent les créatures du Mythe partout où elles passent : mares humides, empreintes, fragments, morceaux de peau... et dégâts divers. Une accumulation d'indices conduisant à un monstre effroyable peut donner lieu à une partie passionnante.

## Atmosphère

L'action et le cadre d'un scénario devraient en principe se combiner harmonieusement afin de conférer un "ton" particulier à l'aventure. De la musique d'ambiance, des plans, des fac-similés, des figurines et divers autres accessoires pourront également contribuer à l'ambiance des parties. En règle générale, les joueurs apprécient que le Gardien montre qu'il s'intéresse à eux, et c'est le genre de choses qu'ils n'oublient pas.

Mais que vos joueurs soient ou non friands d'aides de jeu en tous genres, si l'aventure que vous leur proposez est ennuyeuse et sans intérêt, rien ne pourra vous éviter une débâcle. En revanche, si votre scénario est passionnant, le reste n'aura qu'un intérêt secondaire. Un Gardien doit toujours connaître sur le bout des doigts l'intrigue qu'il fait jouer. Aucun accessoire somptueux ne parviendra à faire pardonner une mauvaise coordination, des incohérences ou des PNJ bâclés.

Si vous employez un environnement inhabituel — monde inconnu ou autre dimension — pour donner une ambiance particulière à un scénario, pensez à fournir aux investigateurs quelques indications sur ce qui les attend, afin que les craintes et suppositions des joueurs contribuent à instaurer une atmosphère menaçante. Et si vous devez décrire des angles biscornus et des choses difficiles à observer, réfléchissez à l'avance à quelques détails évocateurs. "L'Indicible" mis à part, vous ne pourrez pas vous contenter de dire d'une chose qu'elle est indescriptible, si vous ne voulez pas que vos joueurs s'ennuient.

## Un jeu international

Un tiers environ des joueurs de L'Appel de Cthulhu ne sont pas des citoyens américains et n'ont jamais séjourné aux

### Les Jets de Dés Contribuent au Suspense

Pendant une aventure, les jets de dés ne peuvent pas, à eux seuls, décider de tous les événements. Ils contribuent néanmoins de manière non négligeable au suspense, comme vous allez pouvoir en juger dans cet exemple...

*Alors qu'ils sont sur une île polynésienne, Harvey Walters, deux autres investigateurs et six porteurs indigènes pénètrent inopinément dans une caverne et se retrouvent confrontés à la tête du Grand Cthulhu, en personne. Harvey réussit son jet de Santé Mentale, ainsi que trois des autochtones et un de ses collègues. Les trois indigènes et le personnage restants, quant à eux, tombent à terre et commencent à bredouiller en se contorsionnant. Le Gardien décrète que le Grand Ancien s'empare de ces quatre malheureux avec ses tentacules faciaux. Harvey et les autres, n'ayant pas perdu beaucoup de points de Santé Mentale, tournent les talons et s'enfuient à toutes jambes... sage tactique quand on est confronté à une entité puissante.*

*Le puissant Cthulhu essaye néanmoins de se saisir de proies supplémentaires et le Gardien lance 1 D3 afin de déterminer combien il peut en attraper : le jet d'1D6 donne un résultat de 5, ce qui équivaut à un "3" avec 1D3 : il visera donc trois victimes ce round-ci. Comme Harvey, son collègue et un des indigènes réussissent un jet d'Esquive, deux porteurs sont automatiquement happés par le Grand Ancien. Il lui faut toutefois encore une victime, puisqu'il a droit à trois attaques. Le Gardien demande donc aux trois survivants d'effectuer un jet de Chance. Harvey, qui a un POU de 9, obtient 03 aux dés. Ouf ! Le porteur a 12 en POU et fait 32. Ouf, pour lui aussi ! Malheureusement, le dernier investigateur — malgré un POU de 18 — obtient un score catastrophique de 94. Hurlant et se débattant, le malchanceux est broyé, alors qu'Harvey et le porteur se ruent vers la surface.*

Etats-Unis. Ils peuvent donc avoir des problèmes à se plonger dans des aventures ayant pour cadre ce pays, car ils ont parfois du mal à comprendre certaines allusions et références. C'est la raison pour laquelle nous avons inclus dans ce livre quelques informations et données historiques essentielles susceptibles d'aider à mieux appréhender les spécificités américaines. Pour obtenir des renseignements plus approfondis, il sera toutefois nécessaire de se reporter à des manuels d'histoire ou à des ouvrages consacrés aux trois périodes envisagées par les règles. N'importe quel guide touristique des Etats-Unis, quelle que soit sa date de publication, sera également très utile.

A l'inverse, les Gardiens américains éprouvent des difficultés quand ils font jouer des aventures ayant pour cadre la France, le Malawi ou tout autre pays étranger. En fait, tout le monde aimerait disposer d'un plus grand nombre d'informations précises, d'anecdotes et de détails crédibles afin d'améliorer la qualité des descriptions. En consultant une bonne encyclopédie, vous pourrez apprendre toutes sortes de renseignements utiles qui vous aideront à éclaircir certains points obscurs. Néanmoins, pour ce qui concerne les détails secondaires (ex. : la description d'une petite ville), vous devrez vous en remettre à votre imagination. Ici encore, des guides touristiques vous aideront à donner un peu de "couleur locale" à vos scénarios.

Si vous et vos joueurs avez une idée préconçue de la manière dont vivent les habitants d'autres pays, utilisez-la comme point de départ. Pour notre part, nous nous efforcerons toujours de répondre aux diverses questions que vous pouvez être amenés à vous poser dans le texte même des scénarios que nous publions.

## Contexte historique

De même, les joueurs et les Gardiens ne connaissent pas forcément très bien les années 1890 ou 1920. Ce qui peut les conduire à se poser diverses questions... Quel comportement doit-on adopter ? Que peut-on faire ? Existe-t-il des flashes pour appareils photographiques ? Utilise-t-on déjà l'électricité ou tout le monde emploie-t-il encore des lampes à pétrole ?

Vous pouvez agir de la même façon que pour les aventures ayant comme cadre des pays étrangers, et vous débrouiller à partir de vos idées préconçues et convictions personnelles. S'il est vraiment important pour vous de savoir si les gens des années 1890 usaient de déodorants corporels et récupéraient le crottin que leurs chevaux laissaient dans les rues, vous serez obligé de consulter des ouvrages spécialisés. Quand un détail historique est important pour un scénario, il est généralement expliqué dans son texte.

# Les règles de Santé Mentale

Dans L'Appel de Cthulhu, rien ne définit mieux l'horreur lovecraftienne que les règles concernant la Santé Mentale. Rares sont les hommes qui décident en connaissance de cause d'adorer les entités du Mythe, car celui-ci est fondamentalement immonde et répugnant. C'est pourquoi la relation existant entre les points de Santé Mentale et le pourcentage en Mythe de Cthulhu met nettement en évidence son influence néfaste et corruptrice. Les règles sur la Santé Mentale, quant à elles, nous rappellent combien nous sommes fragiles. Si tout ce que nous tenons pour acquis se révèle illusoire et erroné, seule la folie peut nous permettre d'accepter l'effroyable vérité.

Et si les joueurs doivent toujours garder à l'esprit que leurs personnages peuvent perdre la raison, il est indispensable que l'humour ne soit pas absent des parties. La bonne humeur est souvent un facteur d'harmonie et de cohésion dans les moments difficiles.

## Aux confins de la raison

Les règles sont claires : un investigateur perd définitivement la raison quand il n'a plus de points de Santé Mentale. Son joueur peut néanmoins continuer à l'incarner, tant qu'il lui reste au moins un point. Libre à lui de décider alors comment il convient d'interpréter un personnage qui est au bord de la folie furieuse. Plus l'équilibre psychologique d'un investigateur sera précaire, plus son joueur devra s'efforcer de le faire ressentir. L'effritement de la raison n'entraînera ainsi pas une perte de contrôle, mais nécessitera une interprétation plus fine.

Encouragez les joueurs à laisser leurs personnages exprimer ce qu'ils ressentent, afin qu'ils puissent mieux se comprendre. Du point de vue du jeu de rôle, il faudra proscrire des déclarations du style "Mon personnage n'a plus beaucoup de points de Santé Mentale", car elles sont banales et sans intérêt. En revanche, si un joueur parvient à mettre en évidence par ses paroles et ses actes les terreurs de son investigateur, tout en suggérant comment elles peuvent influer sur le jeu, n'hésitez jamais à le féliciter.

Quand un personnage ne possède plus que dix points de Santé Mentale (ou moins), il a normalement conscience de son état. Dans la vie réelle, il est probable qu'il se retirerait et irait se reposer dans

# Guide des pertes de Santé Mentale

On perd des points de Santé Mentale en voyant une entité surnaturelle, en observant un phénomène naturel épouvantable, en lisant des ouvrages et manuscrits ayant trait au Mythe de Cthulhu ou en lançant des sortilèges. Mais combien de points doit-on perdre à chaque fois ? Voici quelques indications utiles à ce sujet.

**1 OU 1D2 POINTS DE SANTE MENTALE : Inconfort ou légère confusion.** Perte minime, rarement utilisée, sinon pour les sortilèges les plus faibles. Elle sera à peine remarquée par les investigateurs et ne suffira pas à provoquer une tension chez les joueurs, bien qu'elle puisse néanmoins leur rappeler les périls qu'ils encourent.

**1D3 POINTS DE SANTE MENTALE : Frayeur, confusion ou dégoût.** Trois ou quatre pertes de ce type étalées sur un court laps de temps peuvent suffire à faire perdre la raison à un personnage instable. Elles correspondent en principe à des événements qui ne sont pas *trop* horribles.

**1D4 POINTS DE SANTE MENTALE : Panique, désorientation, écœurement.** Une perte de ce genre ne suffit généralement pas à déclencher une folie. Utilisez-la quand vous désirez harceler vos investigateurs, sans pour autant les handicaper. Elle peut être due à certains phénomènes naturels et monstres mécaniques ou immatériels, voire à des livres récents traitant du Mythe (afin d'éviter une "inflation magique").

**1D6 OU 1D6+1 POINTS DE SANTE MENTALE : Nausées ou stupeur.** C'est la perte la plus commune dans les scénarios du commerce et elle a en général de bonnes chances d'entraîner la folie. Les monstres qui la provoquent, quoique bizarres, sont relativement faibles comme, par exemple, les Mi-Go : ce sont des extraterrestres répugnants, mais ils ne sont ni très grands, ni venimeux, ni particulièrement effrayants. Ce coût est également celui de sortilèges assez puissants et de monstres terrestres dangereux comme les membres du Peuple Serpent (pervers et venimeux, mais dont l'apparence n'est pas trop effroyable) ou les Profonds.

**1D8, 1D6+2, 2D4 POINTS DE SANTE MENTALE : Choc nerveux.** Comme ces tirages donnent facilement des résultats supérieurs ou égaux à 5, ils entraînent régulièrement des folies temporaires. Ils correspondent en principe à des monstres vraiment redoutables et qui, à moins d'être véritablement horribles, vicieux ou pathétiques posséderont une bonne force physique. Les sortilèges relevant de cette catégorie sont capables de produire des effets impressionnants.

**1D10 POINTS DE SANTE MENTALE : Choc important.** A partir de ce niveau, les chances de faire perdre la raison à un investigateur sont supérieures à la moyenne. Ce type de perte correspond à des monstres dont émane une profonde impression d'anormalité et de menace mortelle. Des divinités importantes, mais peu impressionnantes, telles que Tsathoggua se rangent dans cette catégorie. Des événements bizarres, des actions téméraires ou des sortilèges très puissants ne devraient que rarement coûter autant de points de Santé Mentale.

**2D6 OU 2D8 POINTS DE SANTE MENTALE : Horreur traumatisante.** Une telle perte, due aux sorts les plus puissants, n'est que rarement employée dans les présentes règles. Elle est néanmoins recommandée aux Gardiens soucieux d'éviter une "prolifération inconsidérée" des monstres. Comme l'effroyable *Necronomicon* ne peut faire perdre que 2D10 points de Santé Mentale, les autres grimoires du Mythe ne devrait jamais en coûter plus de 2D6 ou 2D8, ce qui suffira à faire basculer dans la démence la moitié des investigateurs. Dans une aventure, une perte de ce genre peut avoir des conséquences dévastatrices, surtout si elle intervient au début de l'histoire.

**1D20, 2D10, 3D6 POINTS DE SANTE MENTALE : Horreur extrême.** Peu de personnages peuvent supporter sans devenir fous une perte de cette ampleur. Les monstres relevant de cette catégorie sont toujours épouvantables, diaboliques, meurtriers ou profondément anormaux comme, par exemple, Abhoth et la majorité des Grands Anciens. A part le fait d'être ramené à la vie par un sortilège de Résurrection, rares sont les expériences susceptibles de coûter autant de points de Santé Mentale.

**3D10 POINTS DE SANTE MENTALE : Abomination absolue.** Peu de choses peuvent justifier une telle perte, hormis une créature manifestant son intention délibérée de provoquer l'anéantissement de la race humaine. Il n'existe qu'un seul sortilège qui fasse perdre autant de points de Santé Mentale.

**1D100 POINTS DE SANTE MENTALE : Mal cosmique incarné.** A ne pas employer avec des monstres ou des événements de votre cru, aussi effroyables qu'ils puissent être. A réserver exclusivement aux divinités extraterrestres les plus puissantes du Mythe : Cthulhu en personne, Nyarlathotep sous certaines de ses formes les plus terrifiantes, Yog-Sothoth et ses effroyables sphères, etc. Certains anciens scénarios officiels ont parfois associé ce genre de perte à d'autres circonstances, mais cela ne se produira plus. Aucun événement, sortilège ou livre ne peut coûter autant de points de Santé Mentale.

un sanatorium. Dans L'Appel de Cthulhu, c'est aussi ce qu'il devrait faire. Il est exceptionnellement rare que quelqu'un ait envie de devenir fou. Ce qui explique pourquoi on ne peut pas perdre tous ses points de Santé Mentale en lançant des sortilèges.

## Les caractères de la démence

La folie est une manifestation de la puissance du Mythe qui impose des limites aux investigateurs tout en permettant aux joueurs de faire la preuve de leurs talents de comédiens. Elle offre de nombreuses possibilités, d'autant que même les personnages atteints de folie à durée indéterminée n'ont pas obligatoirement à être confinés dans des sanatoriums. Arrangez-vous pour que vos joueurs puissent s'amuser à interpréter des comportements excentriques, bizarres, voire comiques.

A titre d'exemple, supposons qu'un investigateur est atteint d'une manie qui le pousse à porter en toutes circonstances, de jour comme de nuit, deux chapeaux superposés. Comme il est convaincu que s'il n'agissait pas ainsi le ciel risquerait de lui tomber sur la tête chaque fois qu'il salue une dame, notre héros a trouvé ce biais pour se protéger et pouvoir néanmoins continuer à être galant.

Les couvre-chefs étant nettement visibles, toutefois, ils ne manqueront pas de susciter des commentaires. Un bon joueur de rôle tirera certainement beaucoup de plaisir d'avoir à chercher des arguments ingénieux afin de justifier une telle manie. Par solidarité, les autres investigateurs décideront peut-être de porter, eux aussi, deux chapeaux... mais les restaurants rechigneront sans doute à accueillir des individus aussi farfelus. Si vous accordez à vos joueurs des folies intéressantes, ils cesseront de considérer la démence comme une punition et elle deviendra à leurs yeux un prétexte supplémentaire pour s'amuser. Les phobies et manies présentent l'avantage notable de permettre aux malades de continuer à participer activement à l'action. Ainsi, il n'est pas nécessaire de mettre à l'écart l'homme aux deux chapeaux, il suffit que le Gardien prenne en compte sa "particularité".

## Moduler la folie d'un investigateur

Lorsqu'un investigateur devient temporairement fou, le Gardien doit penser à deux choses essentielles : comment le joueur concerné interprétera son personnage, et comment la démence de celui-ci influera sur le cours du jeu. Comme c'est lui

qui déterminera le type et la durée de la folie, il pourra exercer un certain contrôle sur les événements.

Néanmoins, une folie à durée indéterminée s'étendant au minimum sur un mois, le Gardien n'aura dans ce cas aucun moyen d'empêcher qu'un investigateur soit handicapé pendant un temps relativement long. Il aura toutefois intérêt à prendre en considération les suggestions du joueur concernant le sort à réserver à son personnage.

### Coopérer

Même quand un investigateur est atteint d'une psychose criminelle, le Gardien ne doit permettre qu'il se retourne contre ses compagnons que dans des circonstances exceptionnelles. Si vos joueurs apprécient ce genre de choses, laissez-les faire, mais le Mythe devrait déjà leur poser assez de problèmes comme ça. La méfiance mutuelle et les dissensions internes ont souvent pour effet de faire perdre de vue les objectifs essentiels.

# L'espérance de vie des investigateurs

Les joueurs imprudents perdront rapidement leurs personnages. Mais si certaines histoires d'épouvante qui ont ravi des générations de lecteurs se terminent par la mort de tous leurs protagonistes, les campagnes de jeu de rôle, quant à elles, supportent mal un taux de mortalité trop élevé.

Il est d'ailleurs facile de comprendre la frustration que peuvent éprouver des joueurs qui se sont donné un mal fou à détailler leurs investigateurs... pour voir ceux-ci taillés en pièces, carbonisés ou avalés tout crus au bout d'une ou deux aventures seulement. S'ils sont joués avec prudence, des personnages doivent parfaitement pouvoir survivre à des campagnes aussi redoutables que *Les Ombres de Yog-Sothoth* et terminer leur carrière en écrivant leurs mémoires. Si l'un d'eux meurt trop tôt, le fait qu'il affronte sa fin avec bravoure ne sera qu'une maigre consolation.

Le taux de mortalité des investigateurs dépend en grande partie des options prises par les joueurs et le Gardien.

## Ce que peut faire le Gardien

Evitez les débordements de violence. N'allez jamais trop vite en besogne et laissez aux personnages suffisamment de temps pour récupérer de leurs épreuves. Evidemment, s'ils insistent pour aller au devant d'une mort certaine, vous aurez sans doute du mal à les contenir, car vos joueurs se décourageront si vous les empêchez de se battre.

Les monstres du Mythe sont d'effroyables créatures, capables aussi bien de faire perdre la raison aux humains que de les étriper. Les armes humaines sont peu efficaces contre la plupart d'entre eux et les quelques sortilèges que l'on peut trouver dans les grimoires sont difficiles à mettre en œuvre. Les investigateurs, quant à eux, sont terriblement vulnérables.

Lisez attentivement les scénarios du commerce que vous avez l'intention de faire jouer, afin de vous assurer qu'ils conviennent à vos joueurs et à leurs personnages. Adaptez leur intrigue à votre style de jeu et vos goûts personnels. Modifiez les caractéristiques, les pouvoirs, ainsi que tous les détails qui vous semblent pouvoir être améliorés. Les aventures que nous publions sont toujours conçues pour des investigateurs moyens, alors que les personnages "moyens" n'existent pas. Aucun scénariste, concepteur, rédacteur ou éditeur n'est capable de répondre exactement à vos désirs (bien que certains aient parfois du mal à accepter cette idée). Vous seul savez vers quoi vont vos préférences.

Quand vous interprétez des représentants des races mineures du Mythe — comme les Hommes Serpents, les Mi-Go ou les Profonds — gardez à l'esprit qu'ils vivent généralement plus longtemps que les hommes, et qu'ils sont souvent plus intelligents et instruits qu'eux. Comment des créatures aussi intelligentes et quasi immortelles pourraient-elles avoir envie de mettre leur existence en péril pour remporter une victoire marginale sur des êtres qui ne sont, à leurs yeux, guère plus que des primates ? Si des intérêts supérieurs justifient un tel sacrifice de leur part, les investigateurs devraient toujours en être avertis. En revanche, si elles n'ont pas de bonnes raisons pour se battre, elles préféreront la plupart du temps éviter le danger. Ces races mineures accepteront toutefois rarement de négocier, car elles risqueraient alors de révéler leurs motivations et cela pourrait les rendre trop "humaines". Aussi, essayez autant que possible de préserver l'aura de mystère qui les entoure. Et puis, mettez-vous à leur place : qu'est-ce qui pourrait vous inciter à discuter avec des hommes, ces êtres infiniment plus meurtriers que des requins ou des tigres ?

Les Shoggoths et autres entités d'intelligence moindre sont plus téméraires, imprévisibles et rancuniers que les Mi-Go ou les Profonds. De telles créatures sont tout à fait capables d'attaques spontanées et leur courroux peut être redoutable. Elles représentent un réel danger physique, et le Gardien devra toujours prévenir les joueurs des risques qu'ils encourent avec elles. Notez que si un Shoggoth vit dans une caverne, rien n'empêchera vos investigateurs de s'y reprendre à plusieurs fois pour le détruire.

Quoi qu'il en soit, même si tous vos personnages perdent connaissance en apercevant un monstre, celui-ci ne sera pas obligé de les tuer. Les entités mystérieuses peuvent en effet agir de manière énigmatique sans perdre pour autant leur crédibilité. Ainsi, elles ont parfaitement le droit de n'éliminer personne, de dévorer seulement un ou deux investigateurs, ou de juste leur arracher quelques membres. A moins qu'elles ne se contentent de l'index gauche des droitiers, afin que les joueurs se rappellent à jamais du fameux "Jour de l'Index". Les actes des monstres peuvent être tout aussi mémorables que les enquêtes qui ont permis d'arriver jusqu'à eux.

La justification des agissements d'extraterrestres dépourvus d'intelligence ne devrait jamais poser de problèmes particuliers, puisqu'il pourra s'agir d'actes de violence gratuite. En revanche, des êtres doués de raison — comme les Profonds, par exemple — seront plus difficiles à manier car ils n'agiront jamais sans motifs. Or si ceux-ci sont découverts, les joueurs seront en mesure de les comprendre, ce qui fera perdre un peu de leur caractère "inhumain" à ces créatures.

Une rencontre dangereuse se soldera parfois par le décès d'un investigateur, événement qui devra toujours être justifié d'une façon ou d'une autre. Ce pourra être la conséquence d'un acte inconsidéré ou d'une trop grande témérité. Il va sans dire que le Gardien est libre de laisser les personnages stupides aller au devant du trépas. Néanmoins, en tant que juge impartial, il doit absolument réfréner ses éventuels désirs de vengeance. Il ne lui sera pas nécessaire de tuer ou de rendre fou un investigateur pour provoquer une prise de conscience salutaire chez son joueur. L'estropier ou le défigurer devrait en principe suffire et aura l'avantage de ne pas l'éliminer de la partie.

En plus des réductions de DEX ou de CON entraînées par la perte d'un membre, les personnages peuvent être affligés de cicatrices disgracieuses qui ont pour effet de diminuer leur APP (ainsi que certaines compétences comme Crédit ou Persuasion, dépendant en partie de leur expressivité). Des maladies débilitantes et incurables peuvent aussi faire baisser leurs caractéristiques, sans pour autant abréger leur existence. Des phobies et manies choisies avec soin les rendront vulnérables à certaines tentations. Des dommages cérébraux, consécutifs à des chocs à la tête, réduiront leur INT sans les tuer. De même, certaines blessures fragiliseront leur cœur et diminueront leur CON.

Il existe également des mutations progressives (le "mal d'Innsmouth" est un des exemples les plus connus), susceptibles de provoquer d'importants changements chez un investigateur. Celui-ci restera "opérationnel", mais son Apparence se dégradera tellement qu'au bout d'un certain temps, il fera perdre des points de Santé Mentale aux personnes qui le verront.

Bien que ces alternatives à la mort ou à la folie ressemblent un peu à des tortures, elles offrent néanmoins aux joueurs la possibilité de vivre des expériences inoubliables.

## Ce que peuvent faire les joueurs

Les joueurs peuvent littéralement trahir leurs investigateurs en bâclant leurs enquêtes, en cherchant systématiquement la bagarre, en négligeant des indices, en débarquant au quartier général d'une secte sans avoir prévu de plan de retraite, en s'aliénant la police et en contraignant des personnages déjà affaiblis à subir de nouveaux chocs psychologiques. Mais quand ils sont convaincus que le trépas n'est pas inéluctable, ils savent généralement faire preuve de prudence.

Les investigateurs ont tout intérêt à améliorer leurs compétences, à apprendre à mener efficacement leurs recherches et à

# La Trousse à Outils du Gardien

Voici quelques suggestions intéressantes destinées aux Gardiens qui aiment "bricoler" les règles. Comme les méthodes d'interprétation des jets de dés se contredisent sur certains points, choisissez celle qui vous convient le mieux. Les vétérans seront sans doute surpris d'apprendre que trois des idées exposées ici n'ont jamais été proposées dans les précédentes éditions de L'Appel de Cthulhu. Quoi qu'il en soit, toutes ont essentiellement pour but de vous guider dans vos réflexions : il n'est pas conseillé de les adopter telles quelles.

### Résultats 01 et 00

Nous vous recommandons fortement d'essayer au moins la règle suivante : *avec 1D100, un "01" indiquera toujours un succès, alors qu'un "00" correspondra obligatoirement à un échec.* Même si un investigateur a 0% dans une compétence, laissez-le tenter un tirage ; s'il obtient un résultat de 01, il aura alors droit à un jet d'expérience qui pourra lui faire gagner 1D10 points dans la compétence considérée.

Un 01 ne permettra pas seulement un jet d'expérience, il représentera également d'autres avantages : supplément d'informations, compréhension des motivations d'un individu, prise de conscience de l'existence d'un complot de grande ampleur, etc.

A l'inverse, comme les compétences ne pourront plus être supérieures à 99%, considérez qu'un résultat de 00 correspondra à un échec complet, dont les conséquences seront horribles ou, pour le moins, extrêmement gênantes.

### Règle des 25%

Dans le passé, il fallait posséder au moins 25% dans certaines compétences — comme Monter à Cheval, Conduire un Engin Lourd et Conduire une Automobile — pour être capable de les employer dans des circonstances ordinaires. La présente édition, en revanche, considère que n'importe quel pourcentage peut suffire et que des jets de dés sont requis uniquement dans des situations inattendues, stressantes ou exceptionnelles. Rien ne vous interdit, toutefois, d'appliquer l'ancienne règle.

### Adaptation des caractéristiques

Si vos joueurs ne sont pas satisfaits des investigateurs qu'ils viennent de créer, la meilleure — et la plus simple — des choses à faire est de les autoriser à tirer à nouveau leurs caractéristiques. Certains seront sans doute tentés de recommencer indéfiniment. Vous devrez alors leur expliquer que le but du jeu est de bien interpréter son personnage, pas d'en créer un qui soit parfait.

Vous pouvez également laisser vos joueurs refaire leurs tirages pour les caractéristiques inférieures ou égales à 9. Ce sera nettement plus rapide que de tout reprendre à zéro.

Enfin, si la somme de toutes leurs caractéristiques — SAN exceptée — est inférieure à 100, accordez-leur 3 points supplémentaires qu'ils pourront distribuer comme ils l'entendront (attention : seule l'EDU pourra être montée au-dessus de 18 de cette manière). Cette méthode a l'avantage de ne pas nécessiter de nouveaux jets de dés.

### Jets de caractéristiques

Ces jets nécessitent l'obtention avec 1D100 d'un score inférieur ou égal au produit de la multiplication d'une caractéristique par un nombre quelconque. Ainsi, ceux d'Idée, de Connaissance et de Chance sont des jets de caractéristiques dont le multiplicateur ne change jamais. Comme ils sont généralement plus faciles à réussir que des jets de compétences, recourir à des tirages de ce genre aura souvent pour effet d'accroître les chances de succès des investigateurs lorsqu'ils seront confrontés à certains problèmes ou épreuves. On peut en imaginer de toutes sortes : jets d'Endurance (CON x 5), jets de Charme (APP x 5), jets de Levage (FOR x 5), etc. Un multiplicateur de 5 impliquant en principe qu'un personnage moyen aura 60% de chances de réussite, les joueurs contestent rarement l'opportunité de tels jets... ce qui constitue un avantage non négligeable.

### Combat : coups critiques, maladresses

Si un personnage fait un jet de pourcentage inférieur ou égal à 05 en utilisant une compétence en arme, il réussit ce qu'on appelle un *coup critique*.

Si son adversaire porte une armure, faites comme si elle n'existait pas et infligez-lui l'intégralité des dommages. Dans le cas contraire, doublez les dégâts. Un coup critique réussi contre une créature extraterrestre lui cause des dommages normaux.

Si le jet de pourcentage est supérieur ou égal à 96, le personnage commet une *maladresse*. Il se produit alors un événement embarrassant, humiliant, voire mortel : il perd son arme, sa balle ricoche de manière ridicule, il trébuche sur son épée et casse sa lame, il n'arrive pas à extraire son revolver de son étui, etc. Les monstres aussi peuvent commettre des maladresses, mais des entités quasi divines possédant des attaques à 100% ne connaîtront jamais de tels désagréments.

Si vous adoptez la présente règle, n'utilisez pas celle des "Résultats 01 et 00", car elles sont incompatibles.

Lorsque quelqu'un réussit simultanément un empalement ET un coup critique, ignorez l'empalement. Les "empalements critiques" sont impossibles. Cette règle présente l'avantage de pouvoir être étendue à toutes les compétences.

### Jets combinés

On peut combiner deux compétences pour accomplir certaines tâches ou résoudre certains problèmes qui nécessitent l'utilisation de deux talents. On doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au pourcentage de la compétence *la plus faible*. Si le résultat est seulement inférieur ou égal à l'une des deux compétences, cela pourra aussi bien indiquer un succès partiel qu'un échec complet.

Combiner deux compétences de cette manière pose parfois des problèmes de crédibilité si leurs pourcentages sont trop différents.

■ *Harvey Walters désire lire un ouvrage qu'il sait se trouver dans la bibliothèque latine du comte von Wertheim. Comme il connaît le latin, il a une chance de repérer le livre qu'il cherche sur les rayonnages et demande donc à faire un jet combiné. Il a 65% en Bibliothèque et 50% en Latin, mais son joueur obtient un score de 51 avec 1D100 : c'est raté, quoique de peu ! Le Gardien souhaitant qu'Harvey ne perde pas trop de temps ici, il lui accorde un "succès partiel" et déclare qu'il a bien trouvé le volume convoité, mais qu'il ne parvient pas à bien saisir certaines tournures médiévales. Le journaliste*

se faire des alliés dans tous les milieux. En principe, lorsqu'ils prennent conscience que la plupart des PNJ ont une attitude neutre, voire amicale, les joueurs réalisent également que le jeu leur offre la possibilité de nouer des liens solides avec des gens susceptibles de les aider dans leur tâche. En fait, l'amitié qui unira les investigateurs à certains PNJ aura beaucoup de points communs avec celle existant entre les joueurs.

# Se préparer au pire

Plus un investigateur gagnera de points en Mythe de Cthulhu, plus sa Santé Mentale sera ébranlée. Le fait d'avoir à apprendre un sortilège pour vaincre une créature immonde ou d'être obligé d'assister à quelque cérémonie répugnante ne fera en outre

*aura également droit à un jet d'expérience en Bibliothèque.*

## Jets consécutifs

Il est possible de demander à un personnage d'exécuter plusieurs jets consécutifs dans une même compétence de manière à "affiner" la recherche ou la tâche qu'il a entreprise. Il faut toutefois éviter de recourir trop souvent à cette méthode car elle a tendance à refroidir un peu l'enthousiasme des joueurs. Vous devriez surtout l'employer quand vous désirez accentuer un mystère. Préparez-vous à toutes les éventualités, car si un investigateur doit exécuter six tirages d'affilée, il y a de bonnes chances qu'il en rate un ou deux. Il lui faudra néanmoins tous les réussir pour avoir droit à un jet d'expérience.

## Contrôler une partie

Il arrivera parfois qu'une partie menace de sombrer dans le chaos le plus complet. Il y a tellement de cas possibles (et tellement de remèdes envisageables) que nous nous contenterons ici de vous donner quelques conseils d'ordre général.

En faisant preuve d'un peu de bonne volonté et de compréhension, vous devriez en principe pouvoir solutionner toutes les contestations portant sur les règles. Les jeux de rôle étant très proches de la vie réelle, assurez-vous de toujours traiter les joueurs comme des individus responsables, lorsqu'il se produira un malentendu ou un problème d'interprétation.

En cas de conflit de personnalités opposant deux joueurs, si le problème persiste plusieurs soirs de suite malgré toutes vos tentatives de conciliation, demandez à l'une des personnes concernées de partir ; sinon la situation continuera à se dégrader indéfiniment.

La qualité d'une partie peut également souffrir quand un Gardien cherche à être trop "parfait" — en accordant, par exemple, trop d'importance aux plans, aux monstres ou à la musique d'ambiance — au point d'en arriver à négliger les joueurs. Traitez ces derniers comme vos amis, pas comme un public que vous devez impressionner à tout prix. N'oubliez pas qu'ils sont là avant tout pour s'amuser et surmonter des épreuves ensemble. Le reste est secondaire.

Si tous vos efforts échouent, arrêtez la partie en expliquant bien pourquoi vous agissez ainsi. Essayez alors d'amener vos joueurs à prendre de bonnes résolutions et indiquez-leur comment vous voudriez que les choses se passent la fois suivante.

N'ayez pas peur de faire des compromis. Car si le Gardien contrôle le jeu, les joueurs, eux, ne sont pas obligés de jouer.

## Créer une compétence

Vous avez le droit d'imaginer de nouvelles compétences ou de conserver celles qui ont été supprimées ou dont le nom a été changé. Discutez-en avec vos joueurs et testez vos créations au cours de vos parties. Si tout le monde est satisfait, rédigez une définition précise afin que chacun puisse savoir comment fonctionne la nouvelle compétence. Vous pourrez ensuite la noter sur l'une des lignes vierges prévues à cet effet sur les fiches d'investigateur.

Il nous est impossible de deviner quelle compétence vous semblera utile. Quoi qu'il en soit, réfléchissez bien à tous les problèmes qui pourront se poser. Supposons, par exemple, que vous vouliez créer une compétence *Déguisement*. Sa chance de base sera-t-elle de 00% ? Est-ce qu'un personnage "déguisé" ne risquera pas d'être reconnu si quelqu'un l'observe de près ? Combien de temps faudra-t-il pour se déguiser ou pour retirer un déguisement ? Voulez-vous que tous les investigateurs puissent changer d'apparence comme des caméléons ou destinez-vous d'abord cette compétence à ceux qui oseront prendre le risque de revêtir occasionnellement un déguisement ? Est-ce qu'il sera possible de se déguiser de manière à ressembler à quelqu'un d'autre ou pourra-t-on seulement dissimuler sa véritable identité de cette façon ? Un humain sera-t-il capable de se déguiser en Profond ? La compétence Trouver Objet Caché permettra-t-elle de percer un déguisement ? Dans l'affirmative, que faudra-t-il faire pour démasquer une personne déguisée ? Combien de temps pourra-t-on garder un déguisement avant de risquer d'éveiller des soupçons ? Etc.

D'autres problèmes pourront également être envisagés, mais il ne sera pas forcément nécessaire de les détailler dans la définition. L'important, c'est que le Gardien sache bien à quoi peut servir sa nouvelle compétence.

## Multiplicateurs d'EDU et d'INT

Comme ce qui paraît juste à un Gardien ne l'est pas forcément pour un autre, les multiplicateurs employés avec l'EDU et l'INT (pour les compétences dépendant des professions et les points d'intérêt personnel) au moment de la création d'un investigateur peuvent éventuellement être modifiés. Il est même possible de ne pas tenir compte des professions. Ainsi, on peut proposer aux joueurs de choisir une compétence à 70%, deux à 60%, trois à 50% et ainsi de suite jusqu'à arriver à 10%. Il est également envisageable de leur accorder 1 000 points de pourcentage à répartir librement entre les diverses compétences. Si vous adoptez un de ces systèmes, ne l'employez que pour créer des personnages profondément humains, pas des pseudo Grands Anciens d'une insupportable arrogance.

## Classes de compétences

Il arrivera que les investigateurs soient drogués, hypnotisés, ivres, intoxiqués par des gaz ou autres produits chimiques, troublés par des sortilèges, etc. Leurs pensées, leurs gestes et leurs paroles pourront alors être affectés.

Pour simuler cela, utilisez le système de classement des compétences présenté à la fin de ce livre. Cinq catégories vous sont proposées : *communication, manipulation, perception, exercices physiques* et *pensée*. Vous pouvez les modifier ou en imaginer d'autres si vous en éprouvez le besoin.

Une drogue pourra ne jouer que sur les compétences relevant d'une catégorie spécifique en réduisant leurs pourcentages de moitié — par exemple — pour quelques heures ou une journée. Toutes les catégories seront susceptibles d'être affectées par une consommation abusive d'alcool, alors que seules les compétences relatives à la manipulation et aux exercices physiques seront touchées lorsqu'on restera trop longtemps exposé au froid. En revanche, une quantité modérée d'alcool pourra augmenter de 10% les compétences de communication, tout en réduisant dans les mêmes proportions celles liées à la pensée. Les possibilités sont innombrables.

## Résultats spéciaux

Un *résultat spécial* est un score inférieur ou égal au cinquième de la valeur maximale que l'on peut faire pour réussir un jet de pourcentage donné. Il permet de bénéficier automatiquement d'un jet d'expérience dans la compétence concernée, et le Gardien doit en outre accorder quelques avantages afin de tenir compte du fait qu'il s'agit d'une réussite exceptionnelle. En combat, un résultat spécial équivaut à un empalement.

qu'accentuer la dimension dramatique du jeu. Au fur et à mesure que la Santé Mentale de son personnage s'effritera, le joueur ratera de plus en plus souvent ses jets de SAN et éprouvera une anxiété croissante à l'idée d'avoir à affronter de nouvelles horreurs, exactement comme si c'était lui-même qui perdait progressivement la raison. Un investigateur qui n'aura plus beaucoup de points de Santé Mentale sentira fréquemment sur sa nuque le souffle glacé annonciateur de sa fin prochaine.

Les joueurs ont souvent du mal à abandonner leurs personnages préférés et tiennent généralement à les accompagner jusque dans leurs derniers instants. Bien que le Gardien n'ait pas les moyens de protéger indéfiniment les investigateurs, il devrait — en de rares occasions — accélérer le temps du jeu afin qu'ils puissent mettre à profit ce répit pour monter certaines compétences à 90%, tout en leur accordant chaque mois des jets de Psychanalyse qui leur permettront de gagner quelques précieux points de Santé Mentale. Bien sûr, il s'agira là d'une forme de manipulation, mais elle n'aura rien d'anormal si tout le monde en bénéficie et si elle ne se répète pas trop régulièrement. De toute façon, des décès seront toujours possibles.

Encouragez vos joueurs à mettre leurs investigateurs à la retraite assez tôt. En effet, même les plus chanceux d'entre eux finiront par acquérir tellement de points en Mythe de Cthulhu que leur potentiel maximum de Santé Mentale baissera considérablement, ce qui les rendra moins fiables sur le terrain. Un personnage qui abandonnera sa carrière pourra passer le flambeau à un ami plus résistant ou plus jeune que lui. Ceci augmentera le sens de la continuité au sein de la campagne. Et si l'investigateur change, la compréhension du Mythe de Cthulhu, elle, ne cessera de croître. Les personnages mis sur la touche ne seront d'ailleurs pas forcément contraints à l'inactivité : ils pourront collecter des renseignements, interroger des témoins et partager les découvertes de leurs confrères.

Autant que possible, encouragez aussi vos joueurs à utiliser plusieurs investigateurs en alternance ou à en interpréter deux à la fois. S'identifier à un personnage unique est un des plaisirs essentiels du jeu de rôle, mais il ne devrait pas en faire oublier certains aspects pratiques.

Le Gardien étant obligé d'être beaucoup plus intransigeant que les joueurs, il ne pourra pas faire grand-chose pour sauver les investigateurs sans nuire à l'intérêt du jeu et mettre son intégrité en péril. La vie est parfois cruelle. Aussi, quand un personnage mourra ou perdra définitivement la raison, prenez quelques instants afin de saluer sa mémoire... avant d'accueillir chaleureusement son remplaçant.

Une retraite paisible devrait être l'aboutissement ultime de toute carrière bien menée. Les "vétérans" auront alors l'occasion d'étudier calmement des grimoires du Mythe, d'essayer quelques sortilèges mineurs, de dépoussiérer leur bibliothèque... et se consacrer à autre chose qu'aux monstruosités tapies dans le cosmos.

A l'instar de Sherlock Holmes, qui quitta sa retraite lorsqu'on eut un grand besoin de lui, ils pourront — occasionnellement — reprendre leurs activités, le temps d'élucider un dernier petit mystère.

# Nouvelles compétences, conversions

Tout assortiment de compétences fournit des indications sur la façon dont un jeu doit être pratiqué, ainsi que sur le type de personnages pour lequel celui-ci est conçu. Il procède obligatoirement de choix conscients de la part des auteurs. Pourquoi privilégier la Chimie, et pas la Physique ou la Biologie ? Etait-il nécessaire de prévoir des talents comme Informatique ou Electronique, utilisables seulement dans les années 1990 ? Pourquoi avoir gardé Droit et avoir introduit Médecine ? De toutes les nouvelles compétences, seules Art, Histoire Naturelle, Médecine et Serrurerie n'ont jamais été proposées dans de précédentes éditions du jeu. Les compétences en armes à feu, par exemple, existent depuis la première mouture du jeu et ont été clairement définies dans *Cthulhu 90*, un supplément déjà vieux de quelques années.

Notez également qu'il existe désormais trois fiches d'investigateur — correspondant aux trois périodes du jeu — qui se distinguent uniquement par les compétences indiquées sur chacune d'elles.

## Convertir des investigateurs à la cinquième édition

Ce n'est pas une tâche bien difficile. Les nouvelles règles permettent aux investigateurs de disposer en moyenne de 120 points de compétence supplémentaires. Vous pouvez donc, si vous le désirez, accorder aux anciens personnages 120 points à répartir entre leurs divers talents. Demandez aux joueurs de noter sur leur fiche leurs nouveaux pourcentages ou compétences, et de continuer à jouer comme si de rien n'était. Un changement aussi minime n'affectera guère le jeu et vous ne devriez par conséquent pas lui accorder trop d'attention.

Si vous désirez employer les nouvelles fiches d'investigateur avec des personnages créés à l'aide des anciennes règles, veuillez lire attentivement les paragraphes ci-après, où nous expliquons en détail pourquoi nous avons modifié certaines compétences. Sachez être *généreux*. Aussi longtemps que le jeu ne risquera pas d'être déséquilibré, vous n'aurez aucune raison de vous montrer pointilleux ou parcimonieux avec les points de compétences.

Tenez compte du fait qu'une compétence à 70% correspond à peu près à un diplôme de doctorat (ou à quelque chose d'équivalent). Vous pouvez néanmoins laisser les joueurs monter leurs compétences jusqu'à ce niveau et même autoriser des pourcentages plus élevés pour un ou deux talents. Méfiez-vous toutefois de ceux à 89%, qui auront toutes les chances de faire gagner rapidement des points de Santé Mentale à un investigateur. Arrangez-vous alors pour obtenir des concessions de la part des joueurs concernés, afin d'équilibrer avantages et inconvénients.

- Malgré l'intérêt que leur portaient certains joueurs, les compétences en Botanique et Zoologie ont été supprimées, parce qu'elles n'ont pratiquement jamais servi dans les aventures que nous avons publiées. A l'instar de nombreuses autres sciences biologiques, elles devraient être utilisées exclusivement comme des "spécialités", à la façon des disciplines associées à la compétence en Art. Histoire Naturelle les reprend en partie, mais sous une forme nettement teintée d'amateurisme. Les universitaires qui choisissent la Biologie devraient également prendre une spécialité rattachée à ce domaine.

- Camouflage a été remplacé par Dissimulation, pour des raisons d'ordre pratique qui devraient vous sembler évidentes si vous comparez les définitions de ces deux compétences. Les différences existant entre Dissimulation et Se Cacher sont tout aussi évidentes.

- Les compétences Diagnostiquer une Maladie, Soigner une Maladie et Soigner un Empoisonnement ont été regroupées dans Médecine. Il n'y avait en effet aucune raison pour que les médecins soient obligés de dépenser plus de points de compétence pour leur profession que les avocats ou les journalistes. Ils pourront désormais être plus efficaces sur le terrain. Un praticien possédant une compétence supérieure à 70% a toutes les chances d'être un spécialiste. Si cette perspective ne tente guère un joueur, laissez-le répartir les points excédentaires entre d'autres compétences.

- Linguistique était une bonne idée... qu'il était très difficile de mettre en œuvre. Un personnage pouvait connaître le chinois des mandarins une semaine, et avoir oublié cette langue (en faveur, par exemple, du japonais ou de l'ourdou) la semaine suivante. Pire encore, en respectant scrupuleusement les règles, il était possible d'avoir 15% dans un dialecte et de ne

plus se souvenir de rien quelques jours plus tard. Néanmoins, si vous pensez être capable de faire fonctionner cette compétence, n'hésitez pas à la conserver.

Aujourd'hui, on peut reconnaître une langue étrangère en réussissant un jet de Connaissance (avec un modificateur réduit, s'il s'agit d'un dialecte obscur). Les langues mortes, quant à elles, peuvent être identifiées grâce à Histoire, Archéologie ou Mythe de Cthulhu.

- Dessiner une Carte est devenu Navigation. Cette compétence était en effet tellement restrictive que les joueurs la choisissaient rarement. Il est tout à fait possible de transférer les points d'un talent à l'autre, le cas échéant. Navigation permet de dessiner des cartes, mais aussi de s'orienter et de piloter un navire.
- Eloquence et Discussion ont été regroupées dans Persuasion, une compétence qui se différencie de Baratin par sa mise en œuvre et la durée de ses effets. Certains joueurs voudront sans doute conserver Eloquence, mais Discussion et Persuasion sont à peu près équivalentes. Redistribuez les points de pourcentage comme vous l'entendez.
- Un simple jet de DEX permet désormais de produire les mêmes effets que la compétence Pickpocket. Il ne sera donc plus nécessaire de se demander si cette dernière peut être employée pour empocher une carte à jouer ou pour dissimuler subrepticement des indices compromettants. Serrurerie, un autre talent utilisable à des fins "malhonnêtes", a été introduite afin de mieux définir le champ d'application de Mécanique. Vous pouvez lui transférer le pourcentage en Pickpocket, à moins que vous ne préfériez conserver cette dernière compétence.
- La compétence Piloter un Avion a été développée afin de prendre en compte les différences entre les trois périodes du jeu. Il en existe maintenant une variante offrant la possibilité de manœuvrer des embarcations de petite taille, un talent souvent fort utile. Redistribuez les points de pourcentage ou accordez-en de nouveaux.
- La compétence Lire/Ecrire l'Anglais est devenue Langue Natale pour tenir compte du fait que les investigateurs ne sont pas obligatoirement anglophones. Ce simple changement de nom leur permet de venir des îles Aléoutiennes, du Tibet ou d'Argentine et de posséder une compétence de langue correspondant à leurs origines. Le multiplicateur d'EDU reste inchangé.
- Les compétences Lire/Ecrire une Autre Langue et Parler une Autre Langue ont été condensées afin de donner Autre Langue. S'il vous faut une raison pour ce changement, considérez qu'une personne moyenne parle en principe aussi bien qu'elle écrit. Additionnez, le cas échéant, les points en Lire/Ecrire et Parler afin de calculer le pourcentage de la nouvelle compétence.
- Chanter est devenu Art. Il était irritant de penser que si Pickman avait été un investigateur, la seule compétence artistique qu'il aurait pu choisir était Photographie. Comme cette dernière correspond à un talent spécifique, elle n'a pas été incluse dans Art. Transférez les points de l'ancienne à la nouvelle compétence.

Certaines définitions ayant subi quelques modifications, vous êtes cordialement invité à lire celles concernant Crédit, Lancer, Marchandage, Mécanique, Monter à Cheval, Psychologie et Trouver Objet Caché.

# Les autorités civiles

Si les joueurs connaissent en principe les buts poursuivis par leurs investigateurs, le Gardien, lui, ne sait pas toujours quelle place il doit réserver dans sa campagne aux policiers, procureurs, juges, coroners et psychiatres. Il ne peut accorder la même attention à tous ces agents de la civilisation, et il est pourtant inévitable qu'ils se heurtent à un moment ou à un autre aux joueurs. Il lui faut donc réfléchir aux motivations des autorités et aux problèmes qu'elles risquent de lui poser.

## Attitudes

Le Gardien doit définir la fonction que sont censées remplir les autorités dans sa campagne. Ainsi, par exemple, un shérif ou un juge pourra aussi bien être un soutien qu'un obstacle lors d'une enquête, selon qu'il acceptera ou non de révéler certaines informations, qu'il s'entêtera à croire en ses propres théories sans prêter attention à celles des investigateurs, qu'il ordonnera l'arrestation de ces derniers en tant que suspects potentiels ou témoins importants.

S'il n'est pas toujours mensonger de présenter les représentants de l'ordre établi comme des opportunistes sans scrupules, des imbéciles corrompus ou des butors réactionnaires, de tels clichés risquent néanmoins de nuire à l'esprit du jeu. L'Appel de Cthulhu assume en effet que l'humanité et la civilisation méritent que l'on se batte pour les défendre. Il ne faudrait donc pas avoir à insister sur le fait que les hommes sont moins malveillants que les créatures du Mythe. Pour que la cohérence dramatique des aventures soit maintenue, cela devrait toujours aller de soi. Comme les investigateurs mettront leur vie en péril pour sauver le monde, il conviendrait que les autorités comptent dans leurs rangs quelques individus dignes d'un tel sacrifice.

Quand les personnages seront confrontés à des représentants de l'ordre crédibles, capables du meilleur comme du pire, ils seront en mesure de se faire leur propre opinion sur la civilisation qu'ils défendent et sur les avatars de la nature humaine. Le Gardien pourra alors laisser libre cours à son talent, sans avoir à se comporter comme un professeur, un moralisateur ou un idéologue aux convictions trop rigides.

Si un membre des autorités doit jouer un rôle important dans une aventure, arrangez-vous pour que les personnages aient l'opportunité de découvrir quel est son caractère. Ainsi, il pourra avoir dans son bureau des indices révélateurs de ses passions ou de ses expériences passées : citations, animaux empaillés, trophées, photos de famille, souvenirs divers, etc. Cela devrait suffire pour qu'un investigateur possédant une bonne compétence en Histoire Naturelle ou en Nager, par exemple, soit susceptible d'engager une conversation. Les amitiés et les inimitiés qui naîtront de tels entretiens seront beaucoup plus vraisemblables.

## Pots-de-vin

Un investigateur sera parfois amené à discuter avec des représentants de l'ordre afin d'éviter une arrestation pour crime ou un internement dans un hôpital psychiatrique. Si cette conversation n'aboutit pas, il pourra ensuite proposer un pot-de-vin. Le succès de cette manœuvre dépendra alors du caractère de son interlocuteur.

Si vous pensez que ce dernier est corruptible, calculez le montant du pot-de-vin en fonction de sa paye journalière, de l'importance que revêt le délit à ses yeux et des chances qu'il aura d'être découvert. Ce genre de marché ne peut intéresser un fonctionnaire que s'il lui permet de gagner facilement de l'argent sans trop de risques, sinon, ses exigences deviendront vite exorbitantes.

Le salaire quotidien d'un membre de la police est d'environ 2 $ ou 2,50 $ dans les années 1890, 2 $ à 4 $ dans les années 1920 et 150 $ à 200 $ dans les années 1990 (primes comprises).

Si l'on souhaite éviter une amende, il faudra en principe débourser une somme inférieure à la moitié du salaire journalier du policier ; pour une infraction mineure, ce sera l'équivalent d'une journée de travail ; pour un problème de droit civil ou un délit — vol de voiture, violation de propriété privée, etc. — une semaine de salaire ; pour un délit de port d'arme, deux semaines de salaire ; pour un crime, un mois et plus.

Pour les affaires les plus graves ou les plus médiatisées, il sera parfois nécessaire de soudoyer plusieurs personnes, voire plusieurs administrations.

Le Gardien devrait en outre considérer que quelqu'un qui accepte un pot-de-vin a toutes les chances par la suite d'exiger des "rallonges". Ce genre d'individu n'éprouve généralement pas plus de scrupules à exploiter ses "clients" qu'à trahir la confiance de ses supérieurs.

## Arrestations

Quel que soit le motif d'une arrestation, celle-ci implique obligatoirement un certain nombre de fonctionnaires et responsables. Personne ne saurait en effet être à la fois policier, juge, juré, geôlier et bourreau. On peut être appréhendé pour toutes sortes de raisons...

- Les investigateurs ont un comportement suspect — ils sont alors arrêtés avant d'avoir eu la possibilité de commettre un méfait (c'est ce qu'on appelle une "arrestation préventive", un concept que n'apprécient guère les tribunaux respectueux de la justice ; il en existe une variante, la "garde à vue", dans certains pays).
- Les investigateurs sont coupables de vol, de voies de fait ou d'outrages à la décence et aux bonnes mœurs.
- Les investigateurs détiennent des biens confiscables ou des informations que convoitent les autorités (qui veulent les rendre publiques ou les étouffer).
- Les investigateurs sont manifestement des fous dangereux ou courent eux-mêmes un péril. La société se doit de protéger ses membres autant qu'elle se protège.

Les autorités concernées peuvent être obligées de se poser quelques questions avant de procéder à une arrestation. Une infraction mineure mérite-t-elle que l'on s'attire les foudres de la population locale ou d'une nation étrangère ? Les prévenus ne possèdent-ils pas des relations influentes susceptibles de causer des problèmes ? Quel intérêt peut retirer la société d'éventuelles poursuites judiciaires contre eux ? Mieux vaut envisager toutes les conséquences possibles si l'on ne veut pas commettre d'impair.

Le fonctionnaire chargé de l'arrestation doit rappeler les pouvoirs qui lui ont été conférés avant de procéder à l'interrogatoire des personnages. A ce stade, néanmoins, il est rarement tenu de détailler les charges retenues contre eux. Les individus placés en détention sont toujours désarmés. L'emploi de la force est justifié s'ils opposent une quelconque résistance.

Au poste de police, la personne chargée de l'arrestation doit faire enregistrer ses prisonniers avant de les confier à une autre autorité.

Les prévenus seront ensuite questionnés et invités à faire des dépositions légales, avant d'être enfermés dans des cellules séparées tandis que l'on comparera leurs déclarations.

S'ils sont inculpés, les investigateurs auront généralement connaissance des faits qui leur sont reprochés.

Ils ne seront pas forcément autorisés à communiquer avec l'extérieur. Dans certains pays, leur arrestation sera tenue secrète et ils pourront alors être soumis à des interrogatoires complémentaires plus ou moins "musclés". Bien que les tortures et menaces de sévices soient en principe illégales, leur emploi dépendra entièrement des pratiques courantes de l'administration concernée et du sens moral des interrogateurs.

Dans certaines contrées, même les procès sont soumis au secret. La validité des preuves et des témoignages varie d'ailleurs en fonction des juges et des législations locales.

Les peines seront proportionnelles aux méfaits commis ou refléteront le danger que représentent les investigateurs pour un individu, une communauté ou un Etat. La sévérité de la sentence prendra généralement en compte l'attitude des accusés à l'égard des autorités.

## Internement dans un asile

Les investigateurs désireront parfois rester dans un asile ou un sanatorium afin de réunir des informations ou d'échapper à leurs adversaires. Ils n'auront généralement pas de difficultés à s'y faire admettre, s'ils sont en mesure de payer les soins. Un établissement privé, s'il a des chambres libres, sera toujours prêt à accueillir une personne souhaitant seulement se reposer ou être conseillée. Il faudra néanmoins pouvoir justifier de son identité.

Les internements nécessitent en revanche diverses formalités. Le personnage concerné devra généralement être incapable d'agir de manière autonome ou accepter d'abandonner certains de ses droits légaux afin de pouvoir être soigné. Les procédures varient considérablement selon les établissements ; il sera en certaines occasions nécessaire de soumettre le patient à des tests impromptus, dont le résultat dépendra beaucoup de sa personnalité et de la compétence des psychiatres.

Les internements sont en principe prévus pour une période de quatre-vingt dix jours, éventuellement renouvelable. Si le malade est totalement incapable, il pourra rester enfermé indéfiniment, mais il sera néanmoins soumis périodiquement à des examens prescrits par la loi.

Dans la pratique, n'importe quel médecin aura la possibilité de demander qu'un patient soit placé en "observation psychiatrique" pour une durée pouvant aller jusqu'à 72 heures. Cette personne sera ensuite libérée si aucune mesure particulière ne semble s'imposer.

- Un investigateur pourra être interné si quelqu'un apporte la preuve de son incapacité.
- Sa santé mentale pourra être démontrée lors d'une audition de justice sans que l'intervention d'un jury soit nécessaire. Une cour aura ainsi la possibilité — après avoir pesé les arguments des experts — de décider de sa remise en liberté.

  Si elle considère qu'un dément n'est pas guéri, elle le confiera aux soins d'un tuteur légal. Celui-ci sera généralement un proche du malade ou une personne censée avoir des raisons pour agir dans son intérêt. A défaut d'autres candidats valables, la cour pourra se désigner elle-même comme "tutrice".
- Si un dément n'a pas commis de crime (auquel cas c'est le tribunal qui se chargera de son cas), son tuteur aura toute autorité pour décider ce qui est bon pour lui. Il pourra ainsi demander son internement, le faire soigner à domicile, organiser une croisière thérapeutique, etc. En l'absence de contestation, une cour de justice acceptera toujours les projets paraissant avoir l'assentiment des médecins.
- Si un investigateur est interné sur la demande de son tuteur, ce dernier continuera à exercer sur lui son autorité en donnant des consignes quotidiennes au personnel de l'établissement psychiatrique choisi.
- Le malade aura alors trois possibilités pour recouvrer sa liberté : soit convaincre son tuteur de le retirer de l'asile ; soit obtenir du personnel soignant qu'il signale à la cour compétente qu'il a recouvré la raison et n'a plus besoin de tuteur ; soit s'évader par ses propres moyens.



# Section de Référence



# Créatures du Mythe

*Ce premier chapitre de référence, destiné au Gardien et aux amateurs de connaissances secrètes, détaille les caractéristiques de diverses espèces et entités du Mythe de Cthulhu.*

Les créatures sont classées par ordre alphabétique, avec toutefois quelques exceptions : ainsi les Coléoptériens, qui constituent la nouvelle forme de la Grande Race de Yith, sont présentés juste après cette dernière dans la section *Grande Race (Nouvelle)*. Les noms exacts des divers êtres décrits sont donnés — suivant la hiérarchie relative du Mythe — dans l'encadré "Divinités et Monstres" (page 88)).

Le fait qu'une race de serviteurs soit associée à un dieu ou à un Grand Ancien particulier n'interdit pas que l'on puisse leur associer d'autres créatures.

La présente section ne prétend pas à l'exhaustivité... N'importe quel fan de littérature d'épouvante pourra en effet constater que *tous* les monstres n'y sont pas présentés. Seules les entités les plus importantes et les plus représentatives du Mythe font ici l'objet d'une étude détaillée.

## Format des descriptions

Chaque description est précédée d'une citation tirée d'un roman ou conte qui fait référence à la divinité ou au monstre concerné. Dans le cas des dieux et des Grands Anciens, il est toujours précisé si ceux-ci font l'objet d'un culte sur notre planète. Les informations qui viennent ensuite concernent le comportement, l'habitat et les techniques de combat de la créature en question. Les divinités sont décrites telles qu'elles apparaissent généralement lorsqu'on les invoque ou lorsqu'on les rencontre. Les textes les plus longs et les plus complexes ont été divisés en sous-sections afin d'être plus lisibles.

La longueur relative des explications qui se rapportent aux entités et races n'a toutefois aucun rapport avec leur importance réelle au sein du Mythe, ni avec les probabilités que les investigateurs auront de les rencontrer. Ainsi, par exemple, les Goules sont les créatures les plus répandues, et pourtant, leur description est bien plus courte que celle consacrée aux Polypes Volants. Il fallait en effet plus de place pour donner en détail les propriétés remarquables que Lovecraft a accordées à ces derniers.

### Caractéristiques

Les caractéristiques employées pour décrire les créatures du Mythe sont la FOR, la CON, la TAI, le POU et la DEX... mais pas l'APP, l'EDU ou la SAN, car ces dernières n'auraient aucun sens pour des êtres aussi étranges. Il pourra arriver, dans le cas de monstres sans intelligence, que l'INT soit également négligée. De même, certaines créatures — les zombies, par exemple — étant pratiquement dépourvues de volonté, elles ne posséderont qu'un seul point en POU.

Les divinités et individualités ont droit à des caractéristiques précises, alors que celles des races sont indiquées sous la forme de jets de dés : lorsque vous aurez besoin d'un représentant de l'espèce en question, vous utiliserez ces jets afin de tirer ses caractéristiques particulières. Si vous êtes pressé par le temps, n'hésitez cependant pas à employer directement les valeurs moyennes notées après chaque jet de dés.

■ **POINTS DE VIE :** Ce sont les points de dommages qu'un monstre sera capable d'encaisser avant de mourir. Pour les races, on les calcule en faisant la moyenne entre la TAI et la CON, leur nombre pourra donc être plus élevé pour les créatures plus grandes ou en meilleure santé. Dans le cas des dieux et des Grands Anciens, ce nombre correspond à la quantité de dommages qu'il faudra leur infliger pour les congédier ou les renvoyer d'où ils viennent. Ce genre d'entité ne pourra jamais être vraiment "tuée" de cette manière.

■ **DEPLACEMENT :** Lorsqu'on donne deux nombres séparés par un trait, le second correspond à la vitesse de déplacement du monstre considéré quand il évolue dans un environnement particulier (lequel est toujours indiqué).

■ **BONUS AUX DOMMAGES :** Pour les individualités, il s'agit du bonus "réel" qui doit être ajouté aux dommages qu'elles infligent en combat au corps à corps. Pour les races, en revanche, c'est seulement une valeur moyenne ; si vous souhaitez plus de précision, calculez le bonus réel de chaque membre de l'espèce considérée en fonction de sa TAI et de sa FOR. Chaque fois que ce nombre devra être ajouté aux dégâts causés par une attaque particulière, cela sera précisé par l'abréviation *+bd*.

■ **ARMES :** Il s'agit généralement d'armes naturelles, et non d'artefacts technologiques. Les chances de succès de chaque attaque sont indiquées, ainsi que les dommages qu'elle inflige si elle est réussie. Les dieux et les Grands Anciens ont souvent 100% de chances de toucher — comment, en effet, une divinité pourrait-elle rater une morsure ?! En ce qui concerne les races, les pourcentages indiqués correspondent, une fois encore, à des valeurs moyennes qui pourront varier selon les individus. L'abréviation *+bd* indique qu'il faut ajouter le bonus aux dommages de la créature aux dégâts qu'elle cause en employant l'attaque concernée. Contrairement à ce qui était dit dans les éditions précédentes, les morsures ne bénéficient désormais plus de ce bonus, à moins qu'elles constituent la forme d'attaque privilégiée du monstre considéré. Leurs dommages ont par conséquent été réévalués dans certains cas.

■ **DOMMAGES :** Si une entité a le pouvoir d'absorber des points de caractéristiques, vous devrez toujours considérer ce genre de perte comme définitif, sauf indication contraire.

■ **ARMURE :** Représente le nombre de points qui doivent être soustraits aux dommages chaque fois que l'on réussit une attaque contre la créature. Certains êtres, en plus d'une coquille ou d'une peau épaisse, ont la capacité de régénérer les Points de Vie perdus (c'est notamment le cas de nombreux dieux et Grands Anciens). Ce détail sera toujours précisé.

■ **SORTILEGES :** Précise l'aptitude d'un monstre donné à lancer des sortilèges. Certains sorts correspondront mieux à une créature qu'à une autre. Ainsi, un Profond aura plus de chances de savoir Contacter une Larve de Cthulhu que de connaître la formule d'Invocation d'un Vampire de Feu, par exemple. Le recours à la magie ne sera jamais obligatoire, car certaines entités ne prêteront guère plus d'attention aux humains que nous n'en prêtons à des souris. Il serait réducteur d'indiquer des sortilèges spécifiques pour les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs, car si ces puissances peuvent employer la magie, elles sont virtuellement impossible à définir avec précision ; elles savent toujours ce qu'elles *veulent* savoir...

■ **COMPETENCES :** Aucune compétence n'est indiquée pour la plupart des monstres, bien que ceux-ci puissent en posséder plusieurs comme Ecouter, Discrétion, Trouver Objet Caché ou Suivre une Piste. Le Gardien devra donc, en cas de besoin, décider lui-même de quels pourcentages ils disposent dans ces domaines.

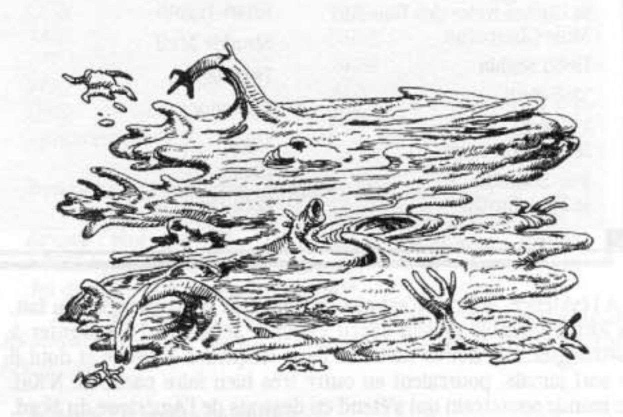
■ **PERTE DE SANTE MENTALE :** C'est le nombre de points de Santé Mentale que perdra un investigateur lorsqu'il sera confronté à une créature donnée. Le Gardien pourra l'augmenter lors d'une rencontre avec plusieurs monstres, mais il ne devrait alors jamais excéder la perte maximum possible à la vue d'une seul spécimen. "Vue" est un terme qui pourra, selon les cas, signifier "sentir", "percevoir" ou "être présent". Les personnages seront affectés, même s'ils ferment les yeux.

## ABHOTH, Dieu Extérieur

*"Il discerna... dans la mare une horrible masse grisâtre dont la simple vision le révulsa. Cela semblait être la source ultime de toutes les abominations et erreurs de la nature. Cette chose ne cessait de vibrer, de frissonner et d'onduler. Il en émergeait sans arrêt, en une sorte d'immonde fission, des monstruosités qui s'éloignaient ensuite dans les profondeurs de la grotte."* — Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

La masse grisâtre du dieu donne sans trêve naissance à des monstruosités obscènes qui s'éloignent ensuite en rampant de leur "parent". Mais les tentacules et les membres d'Abhoth s'emparent de la plupart d'entre elles, afin de les dévorer et de les fondre à nouveau dans sa masse primale. Beaucoup, néanmoins, parviennent à s'échapper en rampant au travers des sombres cavernes où se tient le dieu monstrueux.

Abhoth ne possède aucun adorateur connu parmi les humains, mais peut-être certaines horreurs souterraines, voire ses propres rejetons, le vénèrent-ils.



### La Prononciation des Noms du Mythe selon Chaosium

Les propositions ci-dessous n'ont rien d'officiel, elles correspondent seulement à la façon dont nous-mêmes prononçons ces mots. Les syllabes en majuscules doivent être accentuées. Notez que Lovecraft a délibérément employé des noms imprononçables afin de marquer la nature extraterrestre des créatures qu'ils désignent.

Les consonnes sont âpres. Une apostrophe signale un I ou un T bref. Un O bref est simplement indiqué par un O ; un O ample est écrit AU ; un O long est symbolisé par OE. Un A bref est écrit A ; un A ample AH ; un A long AE ; un I bref est écrit I ou IH ; un I long est noté II. Un E bref E ; un E long EUH. La lettre Y se prononce comme dans "hyène", OI comme "oï". Y correspond à "I".

| *Entité* | *Prononciation* | *Entité* | *Prononciation* |
|---|---|---|---|
| Abhoth | AB-hauth | Ithaqua | ITH-eh-kwah |
| Ahtu | AH-touh | Lloigor | LOI-GOER |
| Atlach-Nacha | AT-lach NATCH-ah | Mi-Go | MII-goe |
| Azathoth | AZ-euh-thoth | Nodens | NOE-denz |
| Bast | BAST | Nyarlathotep | NAY-ar-LATH-oe-tep |
| Bokrug | BOE-kreuhg | Nyogtha | nii-AUG-thah |
| Byakhee | B'YAKH-ii | Quachil Uttaus | KWAH-tchill ou-TAUS |
| Chaugnar Faugn | SHAHG-ner FAHN | Shaggai | chahg-GAY |
| Chthonien | k-THOEN-ii-ain | Shantak | SHANN-tak |
| Cthugha | k-THOUG-hah | Shoggoth | SHOE-gauth |
| Cthulhu | k-THOUL-hou | Shub-Niggurath | cheub-NIG-er-ath |
| Cyaegha | say-AE-gah | Shudde M'ell | choud-ih-MEL |
| Dagon | DAG-aunn | Tcho-Tcho | TCHOE-tchoe |
| Daoloth | DAE-oe-lauth | Tindalos | TINN-dah-los |
| Dhole | DOEL | Tsathoggua | t'sa-THAUG-ouah |
| Eihort | AY-hort' | Tulzscha | TUHLZ-cheuh |
| Ghast | GAST | Ubbo Sathla | OU-boe SATH-lah |
| Ghatanothoa | gah-tahn-oe-THOE-ah | Xiclotl | TZAY-klaut'l |
| Glaaki | GLAH-kii | Y'golonac | ii-GOE-laun-ahk |
| Gnoph-Keh | nauf-KII | Yibb-Tstll | yib-TITS-euhl |
| Gug | GUEUHG | Yig | YIG |
| Hastur | has-TOUR | Yog-Sothoth | YAHG-sau-thauth |
| Hydra | HAY-drah | Yuggoth | YUG-gauth |
| Hypnos | HIP-noss | Zhar | ZAR |

## Divinités et Monstres, par catégories

### Dieux Extérieurs

Abhoth,
Source d'Impureté
Autres Dieux Inférieurs
Azathoth,
Sultan des Démons
Bast,
Déesse des Chats
Daoloth,
Celui Qui Lève Les Voiles
Hypnos,
Seigneur du Sommeil
Nodens,
Seigneur du Grand Abîme
Nyarlathotep,
le Chaos Rampant
Shub-Niggurath,
la Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux
Ubbo Sathla
Yibb-Tstll
Tulzscha,
la Flamme Verte
Yog-Sothoth,
le Tout-En-Un

### Grands Anciens

Atlach-Nacha
Bokrug
Chaugnar Faugn
Cthugha
Cthulhu
Cyaegha
Eihort
Ghatanothoa
Glaaki
Hastur
Ithaqua
Nyogtha
Quachil Uttaus
Rhan-Tegoth
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'golonac
Yig
Zhar
Zoth-Ommog

### Avatars

Ahtu
(avatar de Nyarlathotep)
Roi en Jaune
(avatar d'Hastur)

### Races de serviteurs

Byakhees
Choses-Rats
Habitants des Sables
Horreurs Chasseresses
Larves Amorphes de Tsathoggua
Larves Stellaires de Cthulhu
Maigres Bêtes de la Nuit
Profonds
Serviteurs de Glaaki
Serviteurs des Dieux Extérieurs
Shantaks
Shoggoths
Sombres Rejetons
Tcho-Tchos
Vampires de Feu

### Races indépendantes

Araignées de Leng
Bêtes Lunaires
Chiens de Tindalos
Choses Très Anciennes
Chthoniens
Couleurs Tombées du Ciel
Dholes
Etres de Xiclotl
Ghasts
Gnoph-Keh
Goules
Grande Race de Yith
Grande Race, Nouvelle
Gugs
Insectes de Shaggaï
Lloigors
Mi-Go,
les Fungi de Yuggoth
Peuple Serpent
Polypes Volants
Vagabonds Dimensionnels
Vampires Stellaires

A l'évidence, Abhoth n'est pas originaire de notre planète. En fait, sa forme instable et son esprit cynique semblent l'apparenter à Tsathoggua. Les noires cavernes dans lesquelles il réside et dont il ne sort jamais, pourraient en outre très bien faire partie de N'Kai, un monde souterrain qui s'étend en dessous de l'Amérique du Nord.

Si un groupe d'investigateurs a le malheur d'être confronté à Abhoth en "personne", agité de bouillonnements immondes dans sa mare putride, le dieu agitera un membre inquisiteur au-dessus des intrus, puis celui-ci se détachera et s'éloignera en rampant. Les visiteurs seront alors saisis et dévorés par d'autres appendices, à moins qu'ils ne soient purement et simplement ignorés, au choix du Gardien. On sait qu'Abhoth peut communiquer par télépathie avec les intrus, mais rares sont ceux qui sont revenus après l'avoir rencontré.

Lorsque quelqu'un s'approche d'Abhoth, les diverses excroissances monstrueuses qui se séparent à chaque instant de son corps deviennent de plus en plus nombreuses et peuvent harceler ou attaquer l'imprudent. Les rejetons d'Abhoth présentent des aspects d'une infinie variété, dont les détails sont laissés à l'appréciation du Gardien. Ils ont une TAI comprise entre 1 et 3D6... à leur naissance, en tout cas. Car au bout d'une année de croissance, s'ils sont bien nourris, ils peuvent atteindre n'importe quelle taille.

### Abhoth, la Source d'Impureté

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 40 | CON 100 | TAI 80 | INT 13 | POU 50 |
| DEX 1 | PV 90 | Déplacement 0 | | |

**Bonus aux dommages :** Varie en fonction des pseudopodes, mais est rarement supérieur à +1D6.

**Armes :** Appendices 60%, saisissent et absorbent.

**Armure :** Aucune arme employant la force cinétique ne peut blesser durablement Abhoth. Le dieu régénère les dommages de ce type à la cadence de 20 points par round de combat. Le feu et la magie, en revanche, lui infligeront des dommages normaux. Si les Points de Vie d'Abhoth sont réduits à 0, il se retirera et s'enfoncera dans les entrailles de la Terre. Il ne se glissera à nouveau à la surface qu'une fois totalement guéri.

**Sortilèges :** Aucun, mais il peut éventuellement donner à quelqu'un qu'il apprécie (pour des raisons insondables) une portion de son propre corps, à partir de laquelle il sera possible de créer une créature similaire à ses rejetons.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Abhoth coûte 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

## AHTU, Avatar de Nyarlathotep

*"Plus grande encore que les arbres gigantesques de la forêt environnante, cette colonne de vingt mètres de diamètre... projetait autour d'elle une couronne de vrilles colorées et dorées que des incrustations de quartz faisaient scintiller. Elles se tordaient comme des serpents au milieu des combattants, aussi souples que si elles avaient été faites de soie ; lorsqu'elle s'abattirent, tels des fléaux meurtriers, le sang gicla à des dizaines de mètres alentour."*
— David Drake, "Than Curse The Darkness".

En Afrique, cette monstruosité est adorée par des individus désespérés, que les exactions et les sévices dont se sont rendus responsables leurs gouvernants et maîtres ont conduits à la folie. Les adeptes de ce culte se distinguent par les automutilations qu'ils s'infligent ; tous ont subi des amputations ou portent d'effroyables cicatrices indiquant qu'ils ont été fouettés ou battus. En Amérique, cette religion s'apparente plutôt au vaudou.

Le *Necronomicon* donne une description d'Ahtu, en précisant qu'il s'agit d'un des nombreux germes tombés sur Terre, il y a bien des éons de cela. S'il parvient un jour à prendre racine, Ahtu se répandra sur toute notre planète. Notez qu'il existe dans cet ouvrage des sortilèges permettant d'Invoquer ou de Congédier cette entité.

Ahtu n'est pas un avatar particulièrement important de Nyarlathotep, mais il été observé plusieurs fois.

**Ahtu, Avatar de Nyarlathotep**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 150 | CON 200 | TAI 100 | INT 10 | POU 50 |
| DEX 25 | Déplacement 24 | | PV 150 | |

**Bonus aux dommages :** +15D6.

**Armes :** * Engloutissement 100%, entraîne automatiquement la mort.
** Eruption 100%, 4D6 points de dommages infligés par le souffle de l'explosion, plus 6D6 causés par la chaleur dégagée.
*** Tentacule 80%, 6D6 points de dommages +bd.
**** Ecrasement 100%, 12D6 points de dommages.

** Cette attaque peut être évitée par un jet d'Esquive.*
*** Survient au moment de l'apparition du monstre et affecte toute personne se trouvant à moins de dix mètres de lui.*
**** Huit tentacules longs de 60 mètres peuvent attaquer à chaque round.*
***** En réussissant un jet d'Esquive, la victime peut s'en tirer avec seulement 3D6 points de dommages. Ahtu ne peut attaquer de cette façon qu'une fois tous les cinq rounds.*

**Perte de Santé Mentale :** Voir Ahtu fait perdre 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## ARAIGNEES DE LENG, Race Indépendante Inférieure

*"Il y avait des scènes d'anciennes guerres où l'on voyait les habitants presque humains de Leng combattre les araignées pourpres et boursouflées des vallées avoisinantes."* — H.P. Lovecraft, "A la Recherche de Kadath".

Ces araignées rougeâtres possèdent des corps bouffis et de longues pattes velues. Leur abdomen est de couleur violet pâle, le dessus de leur corps a diverses nuances d'indigo et l'extrémité de leurs pattes est noire. Ces gigantesques créatures des Contrées du Rêve sont aussi intelligentes que dangereuses et leurs nouveaux-nés ont à peu près la taille de poneys du Shetland. Malgré leur intelligence, ces monstres ne sont guère coopératifs et il leur arrive de s'entre dévorer. Les Araignées de Leng peuvent injecter un venin mortel à leurs proies en les mordant. Il en existe de toutes tailles.



**Araignées de Leng, Tisseuses Immenses**

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 8D6 | 28 |
| CON | 5D6 | 17-18 |
| TAI | 10D6 | 35 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 4D6 | 14 |
| DEX | 3D6+6 | 16-17 |
| Déplacement 6 | | **PV** 27 |

**Bonus aux dommages moyen :** +3D6.

**Armes :** Morsure 40%, 1D3 points de dommages + venin*.
** TOX égale à la CON de l'Araignée.*
Jet de Toile 60%, immobilisation**.
*** Pour se libérer, une proie doit réussir sur la Table de Résistance un jet de sa FOR contre la moitié de la TAI de l'Araignée.*

**Armure :** 6 points de chitine.

**Sortilèges :** Lancez 1D20 ; si le résultat est inférieur ou égal à l'INT de l'araignée, celle-ci connaîtra 1D3 sortilèges (au choix du Gardien).

**Compétences :** Discrétion 80%, Se Cacher 50%.

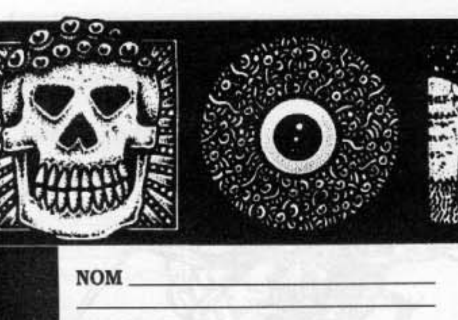
**Perte de Santé Mentale :** Voir une Araignée de Leng coûte 1/1D10 points de Santé Mentale, mais les très gros spécimens peuvent en faire perdre jusqu'à 1/1D20.

### Table Comparative des Poids et Taille des Créatures du Mythe

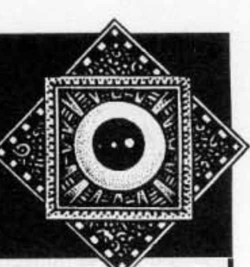
La présente table permet d'établir une corrélation entre le poids — réel ou estimé — d'une créature et sa TAI. Dans **L'Appel de Cthulhu**, la TAI ne quantifie pas seulement le poids, mais également le volume et la hauteur. Il ne faut cependant pas s'en remettre à cette table en toutes circonstances ; ainsi, elle ne sera pas d'une grande utilité en ce qui concerne les entités plus légères que l'air, gazeuses, capables de modifier leur masse, faites de plasma ou ectoplasmiques. A partir de 330 points de TAI, cette caractéristique correspond exactement au dixième du poids — exprimé en tonnes — de la créature.

La première colonne indique diverses valeurs en TAI et la seconde donne un poids équivalent à ces valeurs. Reportez-vous également aux illustrations comparatives des pages 108-109.

| *TAI* | *Poids* | *TAI* | *Poids* | *TAI* | *Poids* | *TAI* | *Poids* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | 0,5-5,5 kilos | **72** | 14,1-15,4 tonnes | **160** | 384 tonnes | **264** | 1676 tonnes |
| **4** | 17-23 kilos | **80** | 28,2-30,7 tonnes | **168** | 456 tonnes | **272** | 1844 tonnes |
| **8** | 50-55 kilos | **88** | 56,5-61,5 tonnes | **176** | 536 tonnes | **280** | 2020 tonnes |
| **12** | 70-75 kilos | **96** | 96 tonnes | **184** | 624 tonnes | **288** | 2204 tonnes |
| **16** | 99-107 kilos | **104** | 104 tonnes | **192** | 720 tonnes | **294** | 2396 tonnes |
| **20** | 140-152 kilos | **112** | 120 tonnes | **200** | 824 tonnes | **304** | 2596 tonnes |
| **24** | 198-215 kilos | **120** | 144 tonnes | **208** | 936 tonnes | **312** | 2804 tonnes |
| **32** | 396-432 kilos | **128** | 176 tonnes | **216** | 1056 tonnes | **320** | 3020 tonnes |
| **40** | 790-865 kilos | **136** | 216 tonnes | **224** | 1184 tonnes | **328** | 3244 tonnes |
| **48** | 1585-1725 kilos | **140** | 240 tonnes | **232** | 1220 tonnes | **330** | 3300 tonnes |
| **56** | 3170-3445 kilos | **144** | 264 tonnes | **240** | 1364 tonnes | **340** | 3400 tonnes |
| **64** | 7,1-7,7 tonnes | **152** | 320 tonnes | **256** | 1516 tonnes | **350** | 3500 tonnes |





# Fiche de Monstre pour L'Appel de Cthulhu

**NOM** ______

**DESCRIPTION** ______

**PERTE DE SAN** ______

FOR ____ INT ____ APP ____
CON ____ POU ____ EDU ____
TAI ____ DEX ____ DEP ____

**POINTS DE VIE Mort =** 0 1 2 3

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 |
| 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 |
| 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 |
| 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 |
| 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 |
| 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 |
| 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | | | |

**COMPETENCES** ______

**SORTILEGES** ______

**POINTS DE VIE Inconscience =** 0 1

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 |
| 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 |
| 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 |
| 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 |
| 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 |
| 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 |
| 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | |

**BONUS AUX DOMMAGES** ______

| *arme* | *compétence* | *dommages* |
|---|---|---|
| Poing/Griffe | % | |
| | % | |
| | % | |
| | % | |
| | % | |
| | % | |
| | % | |

**ARMURE** ______

**POSSESSIONS** ______

## ACOLYTE 1

**NOM** ______
**DESCRIPTION** ______
**PERTE DE SAN** ______

FOR ____ INT ____ APP ____
CON ____ POU ____ EDU ____
TAI ____ DEX ____ DEP ____

**POINTS DE VIE Mort =** 0 1 2 3

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 |
| 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 |
| 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 |
| 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 |
| 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | | | |

**BONUS AUX DOMMAGES** ______

| *arme* | *compétence* | *dommages* |
|---|---|---|
| Poing/Griffe | % | |
| | % | |
| | % | |
| | % | |

**ARMURE** ______

**COMPETENCES** ______

**POINTS DE MAGIE** ______
**SORTILEGES** ______

**POSSESSIONS** ______

## ACOLYTE 2

**NOM** ______
**DESCRIPTION** ______
**PERTE DE SAN** ______

FOR ____ INT ____ APP ____
CON ____ POU ____ EDU ____
TAI ____ DEX ____ DEP ____

**POINTS DE VIE Mort =** 0 1 2 3

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 |
| 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 |
| 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 |
| 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 |
| 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | | | |

**BONUS AUX DOMMAGES** ______

| *arme* | *compétence* | *dommages* |
|---|---|---|
| Poing/Griffe | % | |
| | % | |
| | % | |
| | % | |

**ARMURE** ______

**COMPETENCES** ______

**POINTS DE MAGIE** ______
**SORTILEGES** ______

**POSSESSIONS** ______

## ACOLYTE 3

**NOM** ______
**DESCRIPTION** ______
**PERTE DE SAN** ______

FOR ____ INT ____ APP ____
CON ____ POU ____ EDU ____
TAI ____ DEX ____ DEP ____

**POINTS DE VIE Mort =** 0 1 2 3

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 |
| 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 |
| 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 |
| 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 |
| 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | | | |

**BONUS AUX DOMMAGES** ______

| *arme* | *compétence* | *dommages* |
|---|---|---|
| Poing/Griffe | % | |
| | % | |
| | % | |
| | % | |

**ARMURE** ______

**COMPETENCES** ______

**POINTS DE MAGIE** ______
**SORTILEGES** ______

**POSSESSIONS** ______

## ATLACH-NACHA, Grand Ancien

*"Une forme sombre, aussi grosse qu'un homme accroupi, dotée de longs membres ressemblant à des pattes d'araignée.... Il vit sur le corps d'ébène, entre les nombreuses pattes articulées, une sorte de visage. Celui-ci le considérait avec un mélange de doute et de curiosité ; l'audacieux chasseur sentit la terreur s'instiller dans ses veines lorsque son regard plongea dans les petits yeux mobiles entourés de cils de la créature."* — Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

De prime abord, Atlach-Nacha ressemble à une énorme araignée noire, hideuse et velue, dotée d'un étrange faciès vaguement humain et de petits yeux rouges bordés de cils.

La superstition veut qu'il soit le souverain de toutes les araignées, cela, sans doute, à cause de la forme de son corps. Aucun culte ne lui est dédié. Néanmoins, certains sorciers reçoivent parfois de lui des sortilèges et du POU. Il existe également divers sorts très anciens permettant de l'invoquer. Il est cependant dangereux de s'en servir, car le dieu araignée déteste abandonner son tissage éternel.

Atlach-Nacha vit sous terre, où il tisse sans trêve une toile fantastique, afin, pour une raison inconnue, de jeter un pont sur un abîme d'une insondable profondeur. Certains ouvrages anciens font référence à des croyances selon lesquelles la fin du monde surviendra une fois que cette toile sera terminée.

Tous ceux qui y tombent sont aussitôt pris au piège. Pour s'en sortir, ils doivent confronter leur FOR à la FOR de 30 de la toile sur la Table de Résistance (il est possible de se mettre à plusieurs pour libérer une personne). Sinon, tôt ou tard, Atlach-Nacha viendra se repaître de ces proies.

Atlach-Nacha peut projeter ses fils sur une proie potentielle ou lui infliger une morsure. Dans ce second cas, il lui injectera instantanément un poison paralysant qui l'immobilisera et la rendra incapable de se défendre ou même de bouger. Il sucera ensuite ses fluides corporels, lui faisant perdre 1D6 points de FOR par round. Une fois que la FOR de la victime aura été réduite à 0, elle mourra. Si on la sauve avant qu'elle ne perde la vie, elle récupérera lentement, à la cadence de 1D4 points de FOR par mois. Pendant cette phase de guérison, ses Points de Vie ne pourront à aucun moment dépasser son score en FOR.



### Atlach-Nacha, le Dieu-Araignée

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 30 | CON 75 | TAI 25 | INT 15 | POU 30 |
| DEX 25 | Déplacement 15 | | **PV** 50 | |

**Bonus aux dommages :** +2D6.

**Armes :** Morsure 60%, pénètre au travers de toute armure et injecte un venin paralysant.

Lancer des Fils 80%, enchevêtrement dans une toile de FOR 30.

**Armure :** 12 points de chitine et de fourrure. Lorsque ses Points de Vie sont réduits à 0, Atlach-Nacha s'enfuit afin de se réfugier dans un repaire secret où il attend que ses blessures guérissent.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges de Contact.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Atlach-Nacha coûte 1/1D10 points de Santé Mentale.

## AUTRES DIEUX INFÉRIEURS, Dieux Extérieurs

*"Aux rythmes de cette musique dansent absurdement, lentement, lourdement et maladroitement les gigantesques Dieux Ultimes et les Autres Dieux dénués d'esprit, aveugles et sans voix, ces dieux ténébreux dont l'âme et le messager est Nyarlathotep, le Chaos Rampant. "* — H.P. Lovecraft "A la Recherche de Kadath".

En plus des compagnons d'Azathoth, qui possèdent un nom, il existe un groupe de divinités apparemment secondaires, ou qui ont tout du moins une importance moindre : les Autres Dieux Inférieurs. Elles font partie des êtres qui dansent autour du Sultan des Démons, aux côtés de nombreuses déités adorées dans divers endroits. Ces créatures semblent avoir la faculté de se reproduire et de donner naissance à de monstrueuses larves qui, en grandissant, deviendront de nouveaux dieux.

Seuls des cultes mineurs leur sont consacrés et il appartiendra au Gardien de trouver un nom à ces êtres s'il en ressent le besoin. Bien que la plupart soient tout aussi stupides que leur maître Azathoth, ils sont également moins puissants, ce qui les rend moins dangereux à fréquenter. Leurs adorateurs peuvent obtenir leur protection et parviennent même parfois à leur faire accomplir, sans qu'ils en aient conscience, des tâches pour leur propre bénéfice.

Comme la plupart de ces divinités sont — au moins en partie — différentes les unes des autres, leurs pouvoirs et leurs modes d'attaques varient. Il incombera donc au Gardien de les définir selon ses besoins. Lorsqu'ils agissent en conjonction avec leurs maîtres, ces dieux peuvent cependant déployer une puissance bien supérieure. Il existe également des types d'Autres Dieux différents de celui décrit ici : ils peuvent avoir une INT ou une TAI supérieures, etc.

### Autres Dieux Inférieurs, Divinités Mineures

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D20 | 42 |
| CON | 1D100+20 | environ 70 |
| TAI | 1D100+50 | environ 100 |
| INT | 0 | 0 |
| POU | 1D100 | environ 50 |
| DEX | 1D10 | 5-6 |
| Déplacement moyen 1D8-1 | | **PV** environ 85 |

**Bonus aux dommages moyen :** 8D6.

**Armes :** Ecrasement 60%, dommages équivalant au bd.

**Armure :** Généralement aucune. Lorsqu'un Autre Dieu voit ses Points de Vie réduits à 0, il se dissipe mais ne meurt pas pour autant.

**Sortilèges :** Ces êtres sont capables d'invoquer des serviteurs et des esclaves afin qu'ils les aident. Chacun d'eux possède au moins un serviteur qui lui est soumis et qui est susceptible de venir lui porter secours. Ces entités ne connaissent pas d'autres véritables sortilèges — leur nature intrinsèque étant suffisamment puissante — et ne peuvent donc pas en enseigner à leurs disciples.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Autre Dieu Inférieur coûte 1/1D20 Points de Santé Mentale.

## AZATHOTH, Dieu Extérieur

*"Dans cet ultime abîme du plus grand désordre où les chimères et les blasphèmes sont le centre de toute infinité, l'illimité Azathoth, ce sultan des démons dont aucune bouche n'ose dire le nom à voix haute,*

*se goinfre au milieu des battements sourds et insensés d'abominables tambours et des faibles lamentations monotones d'exécrables flûtes au cœur de cavités inconcevables et sombres qui s'ouvrent au-delà du temps."* — H.P. Lovecraft, "A la Recherche de Kadath".

Azathoth est le maître des Autres Dieux et existe depuis le commencement des temps. Il réside au centre de l'univers, au-delà des limites de l'espace-temps normal. Là, son corps amorphe se contorsionne sans cesse au son de la mélopée monotone d'une flûte, accompagné dans sa folle danse par d'autres dieux. Nyarlathotep veille toujours à exaucer ses moindres désirs.

Aucun culte régulier n'est voué à Azathoth, car ce dieu est incapable de gratitude. Son invocation est en principe toujours accidentelle et apporte invariablement désastre et horreur à ceux qui l'ont involontairement réalisée. Seuls des fous criminels peuvent adorer une telle aberration. Ses rares disciples ont cependant de temps à autre des illuminations concernant la véritable nature de l'univers, ses origines et sa raison d'être. Mais ces révélations ne peuvent être comprises que par d'autres déments.

Azathoth ne se déplace jamais sans un flûtiste et 1D10-1 Autres Dieux Inférieurs. Il peut ressentir de l'irritation après avoir été invoqué et est alors capable de passer sa colère sur tout ce qui l'entoure. Les chances pour que cela se produise sont de 100%, moins 10% par Autre Dieu qui l'accompagne, et moins 5% par point de magie qu'a dépensé l'invocateur afin de lui faire conserver sa sérénité. Si Azathoth se fâche, il grandit afin d'atteindre sa véritable stature. Au cours du premier round où il attaque, il se met littéralement à bourgeonner, et ses pseudopodes ont une portée de 50 mètres. Cette portée passe à 100 mètres au deuxième round, puis à 200 mètres au troisième, etc. Elle double ensuite à chaque round.

Il y a aussi des chances pour qu'Azathoth reparte spontanément. Celles-ci sont de 10% à chaque round, moins 1% par dieu inférieur venu avec lui.



Quand Azathoth ravage une zone d'un rayon correspondant à la longueur de ses pseudopodes, celle-ci est totalement dévastée, couverte de rochers brisés, de mares d'eau alcaline et d'arbres morts. Les investigateurs sont blessés uniquement s'ils sont touchés par un pseudopode.

### Azathoth, Monstrueux Chaos Nucléaire

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR/ | CON 300 | TAI Variable | INT 0 | POU 100 |
| DEX/ | Déplacement 0 | | **PV** 300 | |

**Armes :** Pseudopode* 100% ou moins, 1D100 points de dommages + corrosion.

* A chaque round, une fois que tous les autres combattants ont terminé leurs actions, Azathoth frappe avec 1D6 pseudopodes. Les chances de toucher de ces derniers dépendent de leur nombre :

| | | |
|---|---|---|
| 1 = 100% | 3 = 33% | 5 = 20% |
| 2 = 50% | 4 = 25% | 6 = 16% |

Il est impossible d'Esquiver ces appendices qui peuvent attaquer simultanément plusieurs personnes.

**Armure :** Aucune, mais si Azathoth n'a plus de Points de Vie, il repartira et pourra revenir au bout d'1D6 heures avec son plein potentiel de Points de Vie. Un Signe des Anciens peut lui infliger 3D6 points de dommages, mais il sera ensuite détruit.

**Sortilèges :** A l'instar d'une bonne partie de l'univers, tous les Autres Dieux Inférieurs sont soumis à la volonté d'Azathoth. Heureusement, il a une INT de zéro !

**Perte de Santé Mentale :** Voir Azathoth coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## BAST, Dieu Très Ancien (Extérieur)

*"Beauté, froideur, distance, méditation, suffisance, insoumission ; quel animal pourrait prétendre incarner ces qualités avec une perfection aussi manifeste que celle du chat, cet être insaisissable ?"* —H.P. Lovecraft, "Des Chats et Des Chiens."

Lovecraft aimait les chats, il est donc normal que leur déesse occupe une place privilégiée dans son œuvre. Bast est représentée sous la forme d'un chat ou d'une femme à tête de chat. Dans l'Egypte antique, elle était souvent montrée tenant un sistre dans la main droite, une égide surmontée d'une tête de lion dans la main gauche, et portant un petit sac accroché au bras gauche. On l'appelait également Bastet ou Ubasti. Son pouvoir est peut-être limité à la Terre et à ses domaines oniriques, car les félins des contrées du rêve de Jupiter se montrent inamicaux à l'égard des chats terriens.

Bast a été la déesse de Bubastis, une ville de l'Egypte antique. Sa religion s'est répandue jusqu'en Italie et on en a retrouvé des traces dans certaines villes romaines importantes, dont Pompéi. A l'époque, quand elle faisait l'objet d'un culte ardent, elle était considérée à la fois comme une divinité domestique et comme une déesse léonine de la guerre. Ses adorateurs lui vouaient toujours une grande affection. Elle ne semble plus avoir les faveurs de l'humanité, mais elle ne s'en soucie probablement pas : tous les chats la vénèrent au plus profond de leur cœur sauvage.

A l'instar des autres Dieux Très Anciens, Bast prend rarement des initiatives. Néanmoins, elle peut, en de rares occasions, s'en prendre à quelqu'un qui s'est montré d'une cruauté remarquable envers les chats. Dans ce cas, elle agit généralement par l'intermédiaire de ses serviteurs félins. Si ceux-ci ne parviennent pas à surmonter les difficultés qu'ils rencontrent, il lui arrive d'intervenir en personne. Elle est alors toujours accompagnée d'une troupe de félidés — des chats domestiques pour la plupart — comprenant au moins une lionne ou une tigresse.

Si elle est contrainte de prendre part à un combat, elle transforme ses bras et ses mains délicates en noueuses pattes de lionne qu'elle utilise comme des armes.

Bast peut attaquer avec ses griffes et ses crocs à chaque round. Quelle que soit l'armure dont est revêtu son adversaire, les coups qu'elle porte n'en sont pas affectés. Les blessures ainsi infligées continuent à saigner, tant qu'elles ne sont pas soignées par magie ou par un jet réussi en Médecine.

### Bast, Déesse des Chats

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 48 | CON 25 | TAI 12 | INT 35 | POU 30 |
| DEX 45 | APP 21 | Déplacement 40 | | **PV** 19 |

**Bonus aux dommages :** +3D6.

**Armes :** Griffes 100%, 1D8 points de dommages + bd.
Morsure 100%, 1D10.

**Armure :** Aucune armure naturelle, mais voyez les sortilèges détaillés ci-dessous.

**Compétences :** Discrétion 100%, Esquiver 100%, Se Cacher 100%, Suivre une Piste 100%.

**Sortilèges :** Parmi tous ses pouvoirs, Bast peut...

(1) Commander à volonté tous les félins, où qu'ils se trouvent dans le monde. Elle peut aussi appeler à l'aide autant de chats qu'elle le désire, mais ceux-ci devront alors se déplacer par leurs propres moyens pour la rejoindre.

(2) Soigner les blessures infligées à elle-même ou à un chat en dépensant un Point de Magie par point de dommages.

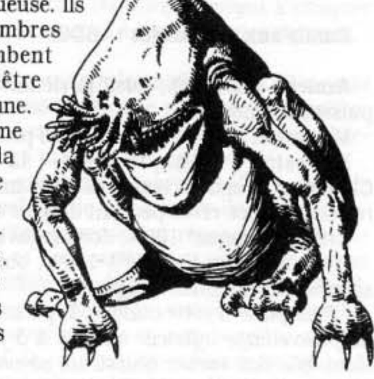
(3) Esquiver 3 attaques par round, tout en ayant la possibilité d'attaquer avec ses Griffes et sa Morsure.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Bast ne fait pas perdre de points de Santé Mentale.

## BETES LUNAIRES, Race Inférieure Indépendante

*"De grandes choses glissantes, blanches et grises, qui pouvaient à volonté s'étirer ou se contracter et dont la forme principale, bien qu'elle changeât souvent, était celle d'une sorte de crapaud sans yeux, doté d'une espèce de curieuse masse vibratile faite de courts tentacules roses bougeant au bout d'un groin aplati."* — H.P. Lovecraft, "A La Recherche de Kadath".

Les Bêtes Lunaires appartiennent à une race extraterrestre que l'on ne rencontre pas sur Terre, bien qu'elle possède certainement des colonies et des mondes bien à elle dans les cieux. Ces créatures servent Nyarlathotep et réduisent fréquemment en esclavage d'autres espèces. Si le mot sadisme a un sens pour des êtres aussi différents, on peut dire que ceux-ci sont d'une cruauté monstrueuse. Ils torturent souvent les membres des autres races qui tombent entre leurs pattes. Peut-être ont-ils une colonie sur la Lune.



Bien que leur seule arme indiquée ci-dessous soit la lance, on est en droit de supposer qu'elles possèdent toutes sortes de merveilles technologiques. Beaucoup de leurs soldats appartiennent à diverses races qu'elles ont réduites en esclavage.

### Bêtes Lunaires, Tortionnaires Passionnés

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+6 | 16-17 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 3D6+10 | 20-21 |
| INT | 2D6+9 | 16 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+3 | 10 |
| Déplacement 7 | | **PV** 17 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Lance 25%, 1D10+1 points de dommages + bd.

**Armure :** Aucune, mais, du fait de la composition particulière de leur corps, les armes à feu ne leur causent que le minimum de dommages possible.

**Sortilèges :** Les Bêtes Lunaires connaissent toujours au moins 1D3 sortilèges.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Bête Lunaire fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.

## BOKRUG, Grand Ancien

*"Ils avaient pour divinité une idole de pierre verte comme la mer, taillée à l'image de Bokrug, le grand lézard aquatique, qu'ils vénéraient en des danses horribles lorsque la lune, en son plein, était gibbeuse."* — H.P. Lovecraft, "La Malédiction de Sarnath".

Bokrug est une créature bleu-vert ressemblant à un iguane de quatre mètres de long. Ses écailles ont un aspect métallique et ses yeux irradient une vive lueur d'un jaune verdâtre. Des filaments sensitifs attachés à sa mâchoire inférieure remplacent les fanons que l'on trouve sur les vrais iguanes. Il possède des pattes palmées et une queue aplatie qui lui permettent de nager aisément.

Bokrug est l'un des rares Grands Anciens à résider dans les Contrées du Rêve et les grotesques Etres d'Ib — qui furent anéantis par les hommes de Sarnath — lui vouaient jadis un culte. Cette créature est aujourd'hui adorée par le peuple d'Ilarnek, qui lui attribue — à juste titre — la destruction de Sarnath. Bokrug est capable de contenir son courroux pendant des siècles... bien que sa furie destructrice ait rayé des cartes la puissante Sarnath en une seule nuit. Chaque fois que l'on rencontrera cette entité, elle sera accompagnée par 1D100 fantômes d'Ib.

Bokrug peut, s'il le désire, utiliser ses deux armes à chaque round de combat.

### Bokrug, Grand Ancien

FOR 30 CON 65 TAI 25 INT 10 POU 24
DEX 20 Déplacement 18 **PV** 45

**Bonus aux dommages :** +2D6.

**Armes :** Morsure* 80%, 3D6 points de dommages + bd.
Coup de Queue** 80%, 2D6 points de dommages + prise + bd.
** Si cette attaque réussit, Bokrug ne lâche pas prise et peut ensuite absorber 3D6 Points de Vie supplémentaires par round, jusqu'à ce que sa victime soit complètement avalée.*
*** Si cette attaque réussit, la victime est immobilisée et ne peut se libérer qu'en réussissant un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Une fois qu'il s'est emparé d'elle, Bokrug peut la jeter au loin, la mordre ou se contenter de la tenir.*

**Armure :** 9 points d'épaisse peau écailleuse.

**Sortilèges :** Tous les sorts de Contact, plus Réveiller les Fantômes d'Ib (1D10 fantômes par Point de Magie dépensé), plus encore de nombreux sorts mineurs au choix du Gardien.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Bokrug coûte 0/1D8 points de Santé Mentale.

## BYAKHEES, Race Inférieure de Serviteurs

*"Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides... Ce n'étaient ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir."* — H.P. Lovecraft, "Le Festival".

Cette race interstellaire est essentiellement dévouée à Hastur l'Indicible. Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisée, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu que celui-ci soit protégé du vide et du froid par des potions ou des sorts appropriés. Ils ne possèdent pas de base permanente sur notre Terre mais sont fréquemment invoqués afin d'accomplir certaines missions ou pour servir de montures.



En combat, un Byakhee peut, soit frapper avec ses deux serres simultanément (deux attaques dans le même round),

soit tenter de mordre son adversaire. Si la morsure atteint son but, le Byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 1D6 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les Byakhees s'accrochent à leurs victimes tant que celles-ci ne sont pas mortes et qu'il leur reste à eux-mêmes un souffle de vie.

Celles qui survivent peuvent éventuellement récupérer les points de FOR qu'elles ont perdus, soit par transfusion sanguine, soit à la cadence d'1D3 points par jour de repos.

**Byakhee, Monture Stellaire**

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 5D6 | 17-18 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 5D6 | 17-18 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6+3 | 13-14 |
| Déplacement 5/20 en volant | | **PV** 14-15 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Griffes 35%, 1D6 points de dommages +bd.
Morsure 35%, 1D6 points de dommages + succion du sang.

**Armure :** 2 points de fourrure et de cuir épais.

**Sortilèges :** Les Byakhees possédant au moins 14 en POU connaissent au minimum 1D4 sortilèges. En principe, il s'agit d'enchantements relatifs à Hastur et aux créatures qui lui sont associées.

**Compétences :** Ecouter 50%, Trouver Objet Caché 50%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Byakhee coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

## CHAUGNAR FAUGN, Grand Ancien

*"Ses oreilles étaient membraneuses et ornées de tentacules, sa trompe était terminée par un gros disque évasé d'au moins trente centimètres de diamètre... Ses membres supérieurs étaient fortement repliés au niveau du coude, et ses mains — car cette chose avait des mains humaines — reposaient, paumes vers le haut, sur son giron. Ses épaules étaient larges et carrées. Sa poitrine et son énorme bedaine formaient des protubérances qui caparaçonnaient son tronc."* — Frank Belknap Long, "L'Horreur Venue des Collines".

Adoré par certains membres du peuple Tcho-Tcho, Chaugnar Faugn repose dans une caverne des montagnes d'Asie, gardée jour et nuit par des esclaves sous-humains — à peine humanoïdes — qui exécutent des rites tellement immondes que personne n'a jamais osé les décrire.

La majorité du temps, Chaugnar Faugn se tient immobile sur son piédestal, tel une statue grotesque. La nuit, il lui arrive de s'animer et de se repaître de divers sacrifices... ou de toute personne présente. Il peut cependant descendre de son socle à n'importe quel moment afin d'anéantir d'éventuels incroyants qui auraient osé s'introduire dans son domaine. Il se sert alors du groin circulaire qui orne l'extrémité de sa trompe afin de sucer le sang de ses victimes.

Il y aura toujours 5% de chances pour que le Grand Ancien libère une proie particulièrement brave, dont le joueur se sera attiré l'admiration du Gardien par ses qualités d'interprétation. S'il n'a pas très faim, Chaugnar Faugn se contentera d'ailleurs de malmener ses adversaires en leur infligeant 1D6 points de dommages.

Ce Grand Ancien a le pouvoir d'hypnotiser un humain de son choix afin d'en faire son compagnon. Le malheureux perdra alors 1D10 points de Santé Mentale par jour, jusqu'à sombrer définitivement dans la démence. La nuit, Chaugnar Faugn utilisera son disque/groin afin de modifier la forme du nez et des oreilles de cette victime, afin de les transformer en caricatures grotesques de ses propres nez et oreilles. Il restera en contact télépathique avec elle et pourra ainsi lui communiquer facilement ses ordres. Quand aucune autre proie ne sera disponible, le Grand Ancien se rabattra occasionnellement sur son compagnon et lui sucera 1 point de CON à chaque fois qu'il en éprouvera l'envie.

Si Chaugnar Faugn perd plus de 90 Points de Vie, il deviendra inerte et sans vie. Selon la disposition des étoiles à ce moment-là, il faudra des mois, des décennies — voire des siècles — de rituels et de sacrifices pour le ramener à la vie.

**Chaugnar Faugn, l'Horreur Venue des Collines**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 65 | CON 140 | TAI 40 | INT 25 | POU 35 |
| DEX 30 | Déplacement 70 | | **PV** 90 | |

**Bonus aux dommages :** +6D6.

**Armes :** Prise 80%, saisit la victime et l'immobilise afin qu'elle puisse être mordue.
Morsure et absorption 100%, 1D6 points de dommages par round.
Emission Psychique 100% ; la personne visée rêve de Chaugnar Faugn au temps de sa grandeur, et si elle est de nature sensible, ces rêves peuvent devenir obsessionnels.
Crise Cardiaque* 100%, dommages au choix du Gardien.
Hypnotiser un Sacrifié** 100%, oblige la victime à s'offrir en sacrifice à Chaugnar Faugn.

** Pour parer à cette attaque, la personne visée doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON ; si elle y parvient, elle doit encore réussir un second jet pour éviter de perdre 1D6 Points de Vie et de s'évanouir.*

*** La victime peut rompre cette transe en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa CON.*

**Armure :** Aucun instrument mécanique ou arme enchantée ne peut faire de mal à cette entité ; elle résiste en outre aux armes capables d'empaler, grâce à sa peau hyper dense qui absorbe 10 points de dommages par attaque ; Chaugnar Faugn est capable d'affronter pendant au moins 15 minutes les puissances les plus redoutables avant de se désincarner.

**Sortilèges :** Contacter Chaugnar Faugn, Malédiction de Chaugnar Faugn, Invoquer/Lier un Frère de Chaugnar Faugn et tout autre sortilège que le Gardien estimera approprié.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Chaugnar Faugn inerte coûte 0/1D6 points de Santé Mentale ; lorsqu'il est actif, il fait perdre 1D4/2D6+1 points de Santé Mentale. Voir un compagnon "muté" diminue de 1/1D6 les points de Santé Mentale.

## CHIENS DE TINDALOS, Race Supérieure Indépendante

*"Ils sont efflanqués et assoiffés !" hurla-t-il... "Toute la malfaisance de l'univers était rassemblée dans leurs corps efflanqués et affamés. Mais avaient-ils vraiment des corps ? Je n'ai fait que les entrevoir ; je ne puis en être certain."* — Frank Belknap Long, "Les Chiens de Tindalos".

Les Chiens de Tindalos vivent dans le lointain passé de notre Terre, à une époque où la vie telle que nous la connaissons n'est encore représentée que par des animaux unicellulaires. Ils habitent les *angles* du temps, alors que la plupart des êtres (dont l'homme) en occupent les *courbes*. Ce concept est difficile à appréhender mais ne semble cependant avoir d'utilité que pour les Chiens eux-mêmes. Ceux-ci convoitent avidement une chose commune à l'humanité et à toutes les formes de vie normales. Pour l'obtenir, ils sont capables de poursuivre leurs victimes au travers de l'espace et du temps. Ils sont immortels.

Du fait de leur relation avec les angles du temps, ils peuvent se matérialiser au travers de n'importe quel coin, pourvu que celui-ci soit assez aigu (120° ou moins). Ils commencent toujours à se

manifester sous la forme d'une fumée émanant des angles de la pièce dans laquelle ils sont sur le point d'apparaître. De cette fumée émerge bientôt leur tête, puis le reste de leur corps.

Une fois qu'un humain est entré en contact avec un Chien, celui-ci le poursuivra où qu'il aille. Pour déterminer le temps qu'il mettra à rejoindre sa proie, calculez le nombre d'années séparant le monstre de sa victime. Divisez ensuite ce nombre par 100 000 000, afin de savoir combien de jours lui prendra son voyage au travers du temps. ■ *Harvey Walters a découvert une mystérieuse gemme, qui permet de voir dans le passé quand on regarde à l'intérieur. Il observe la Terre d'il y a trois milliards d'années, lorsqu'il aperçoit un Chien de Tindalos... qui le repère également ! Harvey s'évanouit aussitôt, rompant ainsi le contact. Trop tard : la créature a soif de sang ! Il lui faudra environ 30 jours pour parvenir jusqu'à Harvey. Ce dernier ne disposera donc que d'un mois pour se préparer à accueillir son visiteur indésirable.*

En principe, une fois qu'ils ont été éconduits, les Chiens de Tindalos abandonnent leur poursuite. C'est malheureusement une chose très difficile à faire. Ces créatures peuvent s'attaquer aux amis qui tentent de porter secours à l'une de leurs victimes.

**ATTAQUES :** Au cours d'un round de combat, un Chien peut attaquer soit avec sa langue, soit avec une patte, ce qu'il préfère généralement. Lancez 1D6 : sur un résultat de 5 ou 6, il emploiera sa langue, sinon, il donnera un coup de patte.

Le corps de ces êtres est entièrement recouvert d'une sorte de pus bleuâtre. Lorsqu'ils touchent de la patte un de leurs adversaires, une goutte de ce liquide écœurant se répand aussitôt sur ce dernier. Ce "pus", vivant et actif, agit alors comme un poison ayant une TOX de 2D6. Il inflige ses dommages à chaque round, aussi longtemps qu'il reste au contact de la victime. Il est possible d'essuyer cette sécrétion avec un chiffon ou une serviette, mais il faut pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa propre DEX. On peut également la laver à grande eau, ou avec tout autre liquide, voire la détruire par le feu, mais cela inflige 1D6 points de dommages sous forme de brûlures à la victime.

Lorsque la langue d'un Chien atteint un adversaire, elle creuse aussitôt dans ses chairs un trou profond, indolore et qui ne saigne pas. Cette étrange blessure n'inflige pas de dommages physiques mais fait perdre définitivement 1D3 points de POU !



*Si un Chien de Tindalos ne vous tue pas la première fois...*
*...il ne vous manquera pas la seconde.*

### Chiens de Tindalos, Charognards du Temps

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+6 | 16-17 |
| CON | 3D6+20 | 30-31 |
| TAI | 3D6+6 | 16-17 |
| INT | 5D6 | 17-18 |
| POU | 7D6 | 24-25 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 6/40 en volant | | **PV** 23-24 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Patte 90%, 1D6 points de dommages + bd + sécrétion. Langue 90%, absorption d'1D3 points de POU par round.

**Armure :** 2 points de cuir. De plus, les Chiens régénèrent 4 Points de Vie par round aussi longtemps qu'ils sont vivants. Ils sont invulnérables aux armes classiques, à moins qu'elles n'aient été enchantées d'une manière ou d'une autre, auquel cas elles leur infligent des dommages normaux.

**Sortilèges :** Tous les Chiens connaissent au moins 1D8 sortilèges, au choix du Gardien.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Chien de Tindalos fait perdre 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

## CHOSES-RATS, Race Inférieure de Serviteurs

*"Les os des pattes minuscules, dit-on, dénotent des facultés de préhension plus caractéristiques d'un petit singe que d'un rat ; tandis que le crâne aux féroces crocs jaunes est absolument anormal, car vu sous certains angles, il paraît la caricature monstrueuse d'un crâne humain en miniature."* — H.P. Lovecraft, "La Maison de la Sorcière".

Ces créatures aux longs crocs effilés, qui ressemblent à des rats ordinaires lorsqu'on les voit de loin, sont dotées d'une tête et de mains caricaturant celles des hommes. Elles ont été créées par des rituels maléfiques, afin que des adorateurs défunts puissent revêtir leur forme et continuer ainsi à servir leurs maîtres. Bien qu'elles soient presque immortelles, elles sont très rares de nos jours. Il se pourrait que Brown Jenkin, le familier de la sorcière Keziah Mason, ait été une de ces choses. Quand elles attaquent, elles grimpent le long des jambes et des vêtements de leurs adversaires ou se laissent tomber sur eux du plafond. Si elles parviennent à infliger une Morsure, elles restent ensuite accrochées à leur proie et continuent à lui causer des dommages. Arracher une Chose-Rat fait alors perdre 1D3 Points de Vie à la victime.



### Choses-Rats, Railleurs aux Pas Vifs

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D3 | 2 |
| CON | 2D6 | 7 |
| TAI | 1 | 1 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 2D6 | 7 |
| DEX | 4D6+4 | 20 |
| Déplacement 9 | | **PV** 4 |

**Bonus aux dommages moyen :** -1D6.

**Armes :** Morsure 35%, 1D3 points de dommages.

**Armure :** Aucune, mais il faut soustraire 40% aux chances de toucher une Chose-Rat quand elle court et 20% quand elle est accrochée à quelqu'un.

**Sortilèges :** Celles de ces créatures possédant une INT d'au moins 14 disposent d'1D3 sortilèges (au choix du Gardien) ; les sorciers qui connaissaient des sortilèges de leur vivant conservent leur savoir quand ils se transforment en Choses-Rats.

**Compétences :** Discrétion 65%, Esquiver 95%, Se Cacher 80%.

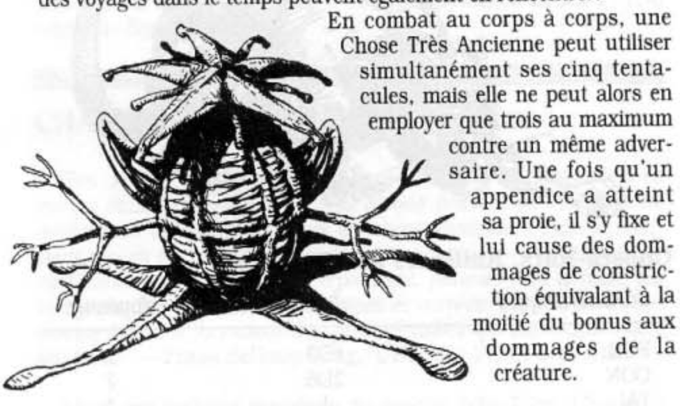
**Perte de Santé Mentale :** Voir une Chose-Rat coûte normalement 0/1D6 points de Santé Mentale, mais 1/1D8 quand l'observateur l'a connue sous sa forme humaine.

## CHOSES TRES ANCIENNES, Race Inférieure Indépendante

*"Elles représentaient un corps strié en forme de tonneau portant de minces bras horizontaux divergeant comme les rayons d'une roue autour d'un anneau central, et des protubérances ou bulbes verticaux prolongeant le sommet et la base du tonneau. Chacune de ces protubérances était le moyeu d'un système de cinq longs bras plats effilés en triangle, disposés comme ceux d'une étoile de mer."* — H.P. Lovecraft, "La Maison de la Sorcière".

La nouvelle *Les Montagnes Hallucinées*, également de Lovecraft, propose une description très complète d'une de ces choses — appelées en l'occurrence "les Anciens" — mais trop longue pour être reproduite ici. Il y est notamment précisé qu'elles mesurent environ 2,40 m de haut, avec un corps d'1,80 m de long, et qu'elles sont munies d'ailes pouvant se rétracter dans des fentes prévues à cet effet.

Les Choses Très Anciennes sont venues sur Terre il y a de cela plusieurs centaines de millions d'années. Elles sont d'ailleurs peut-être à l'origine de l'apparition accidentelle de la vie sur notre planète. Elles ont créé des êtres blasphématoires appelés Shoggoths, afin que ceux-ci leur servent d'esclaves. Après de nombreuses guerres qui les ont opposées à d'autres races, elles ont finalement été reléguées en Antarctique, où subsiste toujours une de leurs cités, figée sous un glacier. Leur espèce a commencé à dégénérer avant même que commence l'évolution de l'homme et elles ont progressivement perdu, tout du moins partiellement, leur aptitude à voler à travers l'espace au moyen de leurs ailes membraneuses. Leur civilisation a été pratiquement effacée de la surface du globe par leurs propres esclaves, les Shoggoths. Les Choses Très Anciennes, qui à l'origine étaient amphibies, ont certainement toutes disparu des terres émergées, mais sans doute existe-t-il encore quelques-unes de leurs colonies dans les eaux les plus profondes. Ceux qui entreprennent des voyages dans le temps peuvent également en rencontrer.



En combat au corps à corps, une Chose Très Ancienne peut utiliser simultanément ses cinq tentacules, mais elle ne peut alors en employer que trois au maximum contre un même adversaire. Une fois qu'un appendice a atteint sa proie, il s'y fixe et lui cause des dommages de constriction équivalant à la moitié du bonus aux dommages de la créature.

### Choses très Anciennes, Antiques Bâtisseurs de Cités

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+24 | 38 |
| CON | 3D6+12 | 22-23 |
| TAI | 8D6 | 28 |
| INT | 1D6+12 | 15-16 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6+6 | 16-17 |
| Déplacement 8/10 en volant | | **PV** 25-26 |

**Bonus aux dommages moyen :** +3D6.

**Armes :** Tentacule 40%, 1/2 bd de constriction.

**Armure :** 7 points de peau.

**Sortilèges :** Une Chose Très Ancienne a une chance égale à son INT x 3 de connaître 1D4 sortilèges.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Chose Très Ancienne coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

## CHTHONIENS, Race Indépendante Supérieure

*"Une nuée de tentacules agitée de convulsions sur un épais corps allongé d'un gris noirâtre rappelant un sac... Aucun détail n'était visible, à part les appendices qui s'étiraient en tous sens. Ou plutôt si !... On pouvait discerner dans la partie supérieure de la chose... une sorte de conteneur renfermant le cerveau, les ganglions et tous les organes maladifs qui conféraient à cette monstruosité un semblant de vie !"* — Brian Lumley, "The Burrowers Beneath".

Ces êtres ont la forme d'immenses calmars terrestres, avec leur corps vermiforme et allongé, couvert d'une matière visqueuse. Un chant psalmodié se fait entendre chaque fois qu'ils se manifestent. Ces puissants fouisseurs peuvent vivre plus d'un millier d'années et veillent jalousement sur leur progéniture. Leurs caractéristiques inhabituelles en font des créatures qui n'ont pas leurs pareilles sur notre planète.

- Les Chthoniens communiquent par télépathie, ce qui leur permet de contacter l'un des leurs où qu'il se trouve de par le monde. Seuls les adultes peuvent employer ce pouvoir afin de contrôler des représentants d'autres espèces.
- Ils creusent des tunnels dans la roche aussi facilement que si c'était du beurre et n'ont pas besoin d'oxygène.
- Les Chthoniens adultes supportent des températures énormes pouvant aller jusqu'à 4 000° Centigrades (7 200° Farenheit). Il est fort possible que la plupart d'entre eux vivent dans les profondeurs de la Terre et que les seuls membres de leur race à s'aventurer près de la surface de la planète, où résident les hommes, soient des parias, des vagabonds ou des imprudents accidentellement entraînés par un flot de lave. A moins qu'ils n'effectuent épisodiquement des migrations vers l'extérieur pour la ponte, puisque leurs jeunes ne tolèrent pas les températures trop élevées.
- Les adultes peuvent provoquer de puissants tremblements de terre.
- Le plus grand de tous les Chthoniens est le gigantesque Shudde M'ell.
- Les Chthoniens sont extrêmement sensibles à l'eau. Et si leur enveloppe visqueuse peut les protéger des petites quantités de ce liquide, une immersion totale leur sera fatale. Lorsqu'ils creusent, ces monstres évitent systématiquement les nappes phréatiques et les sédiments riches en eaux, qu'ils détectent facilement.
- On trouve des Chthoniens dans le monde entier, même au cœur des couches de basalte qui s'étendent sous les océans. En Afrique, il existe une cité appelée G'harne où ils ont coutume de se rendre.

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de la forme adulte de ces monstres, ainsi qu'une table décrivant leurs quatre stades de croissance. Si les Chthoniens matures sont les plus répandus, il est cependant possible de rencontrer une nichée de jeunes ou des groupes de tous âges.

**ORDRES TELEPATHIQUES DES CHTHONIENS :** Les Chthoniens peuvent employer leurs facultés télépathiques comme une arme à l'encontre des hommes... ce qu'ils font rarement, à moins que ceux-ci ne possèdent quelque chose qu'ils désirent eux-mêmes (comme, par exemple, d'étranges concrétions minérales de forme sphérique).

Confrontez le POU du monstre à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si l'individu concerné est vaincu, il devient incapable de quitter les abords de l'endroit où il a été attaqué psychiquement. Ainsi, au début, il lui sera impossible de s'en écarter de plus d'un mille (1,6 km. NdT). Puis, plus le Chthonien se rapprochera de lui, plus il lui sera difficile de bouger... jusqu'à ce que, finalement, il ne puisse même plus quitter son bureau ou sa chaise ! Une fois sa victime immobilisée, le Chthonien surgira du sol

pour s'emparer de l'objet de sa convoitise. Un homme conscient d'une telle emprise télépathique pourra chaque jour essayer de s'en débarrasser en opposant son POU à celui de son dominateur sur la Table de Résistance. Et quelqu'un ayant déjà eu maille à partir avec ces créatures n'aura besoin de réussir qu'un jet en Idée pour savoir qu'il fait l'objet d'une attaque de leur part.

Un Chthonien est toujours capable d'entrer en contact télépathique avec un humain qu'il connaît, où que se trouve celui-ci, mais il lui faut parfois du temps pour le repérer.

Un Chthonien doit dépenser Point de Magie pour communiquer télépathiquement ou pour "lier" un homme à un lieu géographique donné. Il lui faudra dans ce dernier cas sacrifier 1 point supplémentaire par tranche de 10 milles (16 km) le séparant de sa victime. Plusieurs Chthoniens peuvent alors combiner leurs Points de Magie mais, même dans ce cas, seul l'un d'entre eux confrontera son POU à celui de l'humain.

Un Chthonien peut contacter un autre membre de sa race sans que cela lui coûte 1 seul Point de Magie, et ce quelle que soit la distance qui les sépare.

Certaines rumeurs laissent entendre que les Chthoniens adultes auraient la faculté d'absorber les Points de Magie d'un homme, mais rien n'est vraiment sûr.

**TREMBLEMENTS DE TERRE :** Tous les Chthoniens adultes sont capables de provoquer des séismes. L'amplitude d'un tel tremblement de terre, mesurée sur l'échelle de Richter, sera égale à la somme des POU des monstres qui le provoquent, divisée par 20. Cette amplitude correspondra à ce qui sera ressenti dans un rayon de 50 mètres autour de l'épicentre. Elle devra être réduite d'un degré par tranche de 50 mètres, au fur et à mesure que l'on s'éloignera du point d'origine. Les Chthoniens peuvent aussi décider de limiter l'amplitude du séisme au niveau de son épicentre, afin d'accroître son aire d'effet.

La moitié au moins des spécimens participant à une action de ce type doivent se trouver sous l'épicentre du tremblement de terre, et tous dépensent un nombre de Points de Magie égal à l'amplitude de la secousse sur l'échelle de Richter. A ce jour, aucun séisme n'a jamais dépassé le degré 9 de l'échelle de Richter, mais tout est possible.

**ATTAQUES AVEC LES TENTACULES :** A chaque round, un Chthonien peut attaquer avec 1D8 tentacules capables d'infliger des dommages équivalant à la moitié de son bonus aux dommages (arrondir à l'unité inférieure). Si un appendice atteint sa cible, il se fixe alors à elle, se fraye un chemin à l'intérieur de son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux, lui pompant ainsi 1D6 points de CON par round. Une fois que la victime n'a plus de points dans cette caractéristique, elle meurt. La CON ainsi perdue est irrécupérable. Lorsqu'un de ses tentacules est occupé à dévorer une proie, un Chthonien ne dispose plus alors que d'1D8-1 autres tentacules pour se battre. Si deux sont pris, il ne lui en reste qu'1D8-2, et ainsi de suite. Des jets inférieurs à 1 signifieront qu'aucun appendice n'attaque au cours du round concerné. Toutefois, ceux qui seront déjà fixés à une victime continueront leur succion. Chaque tentacule est capable d'attaquer un adversaire différent, à moins qu'ils ne se concentrent tous sur le même.

**ATTAQUES PAR ECRASEMENT :** Un Chthonien peut, s'il le désire, tenter d'écraser ses adversaires de tout son poids au lieu de les attaquer avec ses tentacules. Dans ce cas, ces derniers ne pourront être utilisés, à moins qu'ils ne soient déjà occupés à pomper le sang d'une victime, auquel cas il est possible qu'ils continuent. Pour réaliser une telle attaque, le monstre doit d'abord battre en retraite afin de pouvoir se hisser sur un surplomb, d'où il se laissera tomber sur l'ennemi. La zone d'impact sera à peu près circulaire et aura un diamètre égal au dixième de la TAI du Chthonien.

Tout investigateur s'y trouvant devra réussir un jet en Sauter ou Esquiver pour ne pas encaisser des dommages équivalant au bonus aux dommages normal de la créature considérée.

## Chthoniens Adultes, Fouisseurs Tentaculaires

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6x5 | 45-60 |
| CON | 3D6+30 | 40-41 |
| TAI | 3D6x5 | 45-60 |
| INT | 5D6 | 17-18 |
| POU | 5D6 | 17-18 |
| DEX | 2D6 | 7 |
| Déplacement 6/1 en creusant | | **PV** 43-51 |

**Bonus aux dommages moyen :** +5D6 ou +6D6.

**Armes :** Tentacule 75%, 2D6 ou 3D6 points de dommages, + succion du sang.

Ecrasement 80%, 5D6 ou 6D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 5 points d'armure (couches de graisse et de muscles). De plus, les Chthoniens régénèrent 5 Points de Vie par round. Quoi qu'il en soit, une fois morts (0 Points de Vie ou moins), ils perdent cette faculté.

**Sortilèges :** Les adultes connaissent des formules magiques uniquement sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois leur INT. Dans ce cas, ils possèdent 1D6 sorts ayant trait à Shudde M'ell ou aux Grands Anciens prisonniers de notre Terre, tels que Cthulhu, Y'golonac, Yig, etc.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un chthonien adulte fait perdre 1D3/1D20 points de Santé Mentale. 1/1D10 pour un jeune. Un Chthonien fraîchement éclos ne fait pas perdre de SAN.

## Cycle de vie des Chthoniens

Les caractéristiques des adultes sont détaillées ci-dessus, et celles des nouveau-nés un peu plus bas. INT et DEX restent inchangées pendant toute la croissance.

| | *1er Stade* | *2ème Stade* | *3ème Stade* | *4ème Stade* |
|---|---|---|---|---|
| FOR | 3D6 | 3D6x2 | 3D6x3 | 3D6x4 |
| CON | 3D6+10 | 3D6+15 | 3D6+20 | 3D6+25 |
| TAI | 3D6 | 3D6x2 | 3D6x3 | 3D6x4 |
| POU | 1D6 | 2D6 | 3D6 | 4D6 |
| Temp. | 100°C | 250°C | 600°C | 1500°C |
| Régén. | 1pt/rd | 2pts/rd | 3pts/rd | 4pts/rd |
| Armure | 1 pt | 2 pts | 3 pts | 4 pts |
| PV | 15-16 | 22-25 | 29-33 | 34-42 |
| Age | 9-10 mois | 8-15 ans | inconnu | inconnu |

*Temp.* — indique la température maximale que peut supporter sans encombre et sans douleur une de ces créatures. Pour la tuer, il faudra la soumettre à une chaleur double de celle indiquée.

*Régén.* — correspond au nombre de points qu'un spécimen peut régénérer à ce stade.

*Armure* — indique sa protection naturelle contre les dommages.

*PV* — donne le nombre de Points de Vie d'un individu moyen au stade concerné.

**NOUVEAU-NÉS :** Les œufs des Chthoniens ressemblent à des concrétions minérales sphériques et peuvent mesurer jusqu'à trente centimètres de diamètre, avec une coquille d'une dizaine de centimètres d'épaisseur.

Les nouveau-nés constituent le tout premier stade de développement des Chthoniens. Cet état préliminaire ne dure que les quelques mois qui suivent l'éclosion. Au cours de cette période, les créatures ont à peu près la taille de gros vers de terre, ne possèdent qu'1 seul Point de Vie, 1D6 points de POU et ne peuvent supporter les températures supérieures à 40°C. Une brûlure de cigare suffit donc à les tuer.

## COULEURS TOMBEES DU CIEL, Race Indépendante Supérieure

*"Le faisceau de phosphorescence jailli du puits était de plus en plus intense, [imposant] une impression d'aberration et de cataclysme qui dépassait de loin tout ce que pouvait imaginer l'esprit conscient. Ce n'était plus un rayonnement, mais un déferlement ; et le flot informe de couleur indéfinissable en quittant le puits semblait couler directement dans le ciel."* — H.P. Lovecraft, "La Couleur Tombée du Ciel".

Cet organisme doué d'intelligence et totalement dépourvu de substance — au point de ne pas même être gazeux — se présente sous la forme d'une simple *couleur*. Lorsqu'il se déplace, il semble n'être qu'une tache scintillante, sans forme précise, qui irradie de pâles rayons chromatiques n'appartenant pas au spectre connu. Cette tache est capable de se déverser sur le sol ou d'évoluer dans les airs à la manière d'un être vivant. Lorsqu'elle se repaît d'une victime, le visage de celle-ci prend la même teinte qu'elle.

Bien qu'immatérielle, cette Couleur, quand on la touche, procure les mêmes sensations qu'un nuage de vapeur malsaine et visqueuse. Il émane d'elle des radiations susceptibles d'être détectées par un compteur Geiger. Si on l'observe avec un dispositif à intensification de lumière des années 1990, elle apparaît sous la forme d'une brillante tache lumineuse, alors que les lunettes à infrarouges, quant à elles, ne permettent pas de la distinguer.

Ces Couleurs viennent d'un lieu situé dans les profondeurs de l'espace qui n'obéit pas aux lois naturelles habituelles. Les spécimens adultes peuvent donner naissance à des "embryons" ayant l'aspect d'inoffensives petites sphères creuses d'un diamètre de sept centimètres. Ces choses, déposées sur un sol verdoyant ou dans une eau calme, commencent aussitôt à "germer". Au bout de quelques jours, leur enveloppe externe se dissout et il en sort une nouvelle créature, qu'à défaut d'un terme plus approprié nous appellerons une "larve".

Cette larve gélatineuse peut rapidement atteindre une grande taille et infiltrer l'écosystème qui l'abrite en provoquant des mutations dans la végétation locale. Les fruits prennent alors un goût amer, tandis que les jeunes animaux et insectes sont affligés de difformités. La nuit, la flore irradie une couleur indéfinissable et les plantes se tordent en tous sens, comme soumises à un vent puissant. Les humains ne sont pas épargnés et prennent progressivement la même teinte lumineuse que leur environnement. Au bout de quelques mois, la larve finit par se transformer en une jeune Couleur.

Elle se livre alors à de brèves incursions hors de son repaire, afin de se nourrir en absorbant la force vitale présente dans le secteur qu'elle avait précédemment affecté. Une fois repue, elle quittera la planète pour accéder à la maturité dans l'espace. Mais pour pouvoir amorcer ce processus, il lui faut d'abord anéantir toute vie dans une zone d'environ deux hectares, voire plus si la région concernée est désolée. Cet endroit sera ensuite totalement dévasté et aucune plante ne pourra plus y pousser.

Les Couleurs fuient les lumières vives et passent leurs journées dans la pénombre fraîche de repaires profonds et humides : citernes, puits, lacs, réservoirs ou océans.

**ATTAQUES ET EFFETS :** Comme les Couleurs sont des adversaires particulièrement redoutables, le Gardien pourra accorder des jets sous 4 ou 5 fois l'INT afin de permettre aux investigateurs de les repérer ou de noter l'odeur d'ozone qui signale toujours leur présence.

Lorsqu'une Couleur se nourrit, soustrayez à son POU les Points de Magie de sa victime. Par tranche complète de dix points de différence, elle absorbera alors définitivement 1 point de FOR, de CON, de POU, de DEX et d'APP de sa proie qui encaissera également 1D6 points de dommages. Les points de POU ainsi "dévorés" viendront s'ajouter à ceux que possédait déjà la Couleur. Sa victime éprouvera des sensations de succion et de brûlure, tandis que sa peau et ses cheveux pâliront progressivement. Son visage deviendra hâve, alors que son épiderme se marbrera de hideuses gerçures et rides. Au bout d'un certain temps, elle finira par mourrir.

Les Couleurs dont le POU est faible emploieront une attaque mentale à l'encontre des humains si elles désirent se nourrir. Elles pourront ainsi affaiblir leur esprit. Chaque jour passé à proximité de l'une d'elles, ils devront réussir une confrontation entre leur INT et le POU de la créature sur la Table de Résistance, pour éviter de perdre 1D6 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Les Points de Magie ainsi détruits ne pourront pas être récupérés tant que l'on restera dans le secteur. Les Couleurs exercent sur leurs victimes une puissante influence visant à les dissuader de partir, influence qui ne cessera de s'accroître au fur et à mesure que les victimes en question s'affaibliront. Pour se décider à quitter la région, elles devront réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois leur capital actuel en Points de Magie.

Une Couleur a la possibilité de concentrer son énergie afin de percer un trou dans pratiquement n'importe quel matériau. Ce talent lui sert en principe à s'aménager un repaire souterrain et lui permet de désintégrer facilement 90 centimètres cubes de titane ou plusieurs mètres cubes de bois. Les parois d'un trou ainsi creusé sembleront avoir "fondu", bien qu'aucune chaleur n'ait été générée.

Une Couleur peut enfin se concentrer afin de solidifier une partie d'elle-même, qui prendra alors un aspect translucide. Elle pourra ensuite employer sa FOR pour se saisir d'un homme, d'une arme ou de tout autre objet.

### Couleurs Tombées du Ciel, Dévoreurs de Force Vitale

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D6 par tranche de 10 pts de POU | 7 |
| TAI | égale au POU | 14 |
| INT | 4D6 | 14 |
| POU | 2D6* | 10-11+ |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 12 à terre/20 en vol | | **PV** / |

** Valeur de base qui augmentera au fur et à mesure qu'une Couleur se nourrira.*

**Bonus aux dommages moyen :** +0.

**Armes :** Absorption 85%, 1D6 points de dommages + perte de points de caractéristiques.

Attaque Mentale 100%, perte d'1D6 Points de Magie et d'1D6 points de SAN.

Désintégration 100%, désintégration de matériaux.

Etreinte 85%, pas de dommages.

**Armure :** Aucune, mais invulnérabilité aux attaques physiques. Un champ magnétique peut emprisonner une Couleur. Vulnérabilité à la magie.

**Sortilèges, compétences :** Aucun.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Couleur fait perdre 0/1D4 points de Santé Mentale ; voir une victime d'une Couleur fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.

## CTHUGHA, Grand Ancien

*"Mais, bien que nous nous soyons abrités les yeux, il nous fut impossible de ne pas voir les grandes formes amorphes qui quittaient ce lieu maudit pour s'élever vers le ciel, ni l'être d'une taille tout aussi imposante qui planait au-dessus des arbres, tel un nuage de feu vivant."* — August Derleth, "L'Habitant de l'Ombre".

Cthugha ressemble à une énorme masse de matière enflammée dont la forme change constamment. Il réside dans les parages de

l'étoile Fomalhaut, d'où il est possible de le faire venir par invocation. Il est le plus obscur et le plus lointain des Grands Anciens.

Il semble bien que Cthugha ne fasse l'objet d'aucun culte, bien qu'il ait à son service des êtres appelés Vampires de Feu qui, selon certains ouvrages, seraient dirigés par un certain Fthagghua... mais peut-être ne s'agit-il là que d'un autre nom désignant Cthugha. Cette entité possède les mêmes pouvoirs télépathiques que les autres Grands Anciens, mais paraît n'avoir jamais établi de contact de ce type avec des humains. Il est donc indispensable de l'invoquer pour pouvoir traiter avec elle.

**ATTAQUE INCENDIAIRE AUTOMATIQUE :** Lorsque Cthugha est invoqué, il emmène toujours avec lui 1D100 x 10 Vampires de Feu, dont la tâche première consiste à embraser toute la région environnante. Le Grand Ancien, pour sa part, flotte au-dessus de ses invocateurs, dévastant et carbonisant les alentours. Les humains qui se trouvent dans la zone ainsi ravagée subissent évidemment certains effets dus à la chaleur, et ce dès le round suivant l'apparition de Cthugha. A chaque round, il leur faut effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois leur CON. Dès qu'ils en ratent un, ils subissent automatiquement 1 point de dommages par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le seul moyen de sortir vivant d'une telle situation consiste alors à fuir la zone concernée, un cercle d'un diamètre de 2D10 x 20 mètres. Cthugha et ses sbires ne repartent jamais avant d'avoir entièrement dévasté ladite zone, à moins d'y être contraints par un sort approprié.

**ATTAQUES AVEC LES PSEUDOPODES :** A chaque round, Cthugha est capable d'extraire de sa masse informe 1D4 pseudopodes, qu'il peut employer comme des fouets ou pour saisir ses victimes.

**ATTAQUES PAR JETS DE FLAMMES :** Cthugha peut aussi littéralement "vomir" des flammes. Celles-ci auront une portée de 150 mètres et affecteront une zone-cible de 20 mètres de diamètre. Toute personne se trouvant dans cette zone devra alors résister avec sa CON au POU de Cthugha sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle se verra infliger un nombre de points de dommages équivalant au POU du Grand Ancien. Sinon, elle encaissera quand même la moitié des dégâts normalement causés... ce qui ne fera généralement pas une grande différence. Aucune armure ne sera efficace, mais il sera néanmoins possible de se réfugier derrière un mur ou un abri quelconque.

### Cthugha, la Flamme Vivante

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 80 | CON 120 | TAI 140 | INT 28 | POU 42 |
| DEX 21 | Déplacement 0 (dérive dans les airs) | | | **PV** 130 |

**Bonus aux dommages :** 13D6.

**Armes :** Pseudopode 40%, 1D6 points de dommages + bd.
Jet de flammes 60%, dommages spéciaux.

**Armure :** (1) Toute arme blanche subira 14 points de dommages magiques par round, avant même de pouvoir causer le moindre mal à Cthugha. (2) Les balles et autres projectiles seront littéralement liquéfiés avant de l'atteindre et leurs dégâts normaux seront diminués de 14 points (déterminez-les, puis soustrayez-leur 14). Evidemment, un résultat inférieur à 0 sera équivalant à 0.

**Sortilèges :** Cthugha connaît tous les sorts relatifs aux entités du feu et à lui-même.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Cthugha fait perdre 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

## CTHULHU, Grand Ancien

*"Un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, de longues et étroites ailes dans le dos. Cette chose... était d'une corpulence presque boursouflée... Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte gélatineuse par l'ouverture noire... Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant."* — H.P. Lovecraft, "L'Appel de Cthulhu".

Le corps de Cthulhu n'a pas de forme bien définie. Le Grand Ancien peut en effet le modifier à volonté, y ajoutant de nouveaux membres, en résorbant d'autres, agrandissant ses ailes et rétrécissant son torse afin de pouvoir voler, ou encore allongeant démesurément l'une de ses pattes dans le but de palper un long couloir étroit. Néanmoins, son apparence générale n'est jamais totalement différente de la description qui a été donnée de lui. Ainsi, s'il est capable d'étendre considérablement ses ailes, il lui est impossible de les résorber complètement. Toutes les formes qu'il revêt sont reconnaissables, même si elles semblent parfois un peu caricaturales.

Cthulhu réside au sein de l'antique cité de R'lyeh la noire, qui est engloutie dans les profondeurs du Pacifique. Il repose dans un état de vie suspendue, mais il est dit qu'un jour la ville s'élèvera au-dessus de flots et qu'il sera alors libre de dévaster le monde. D'autres représentants de la race de Cthulhu ont également été inhumés dans R'lyeh, mais le Grand Ancien est de toute évidence leur grand prêtre et leur souverain. Il est de loin le plus puissant d'entre eux.

Bien que plongé dans un sommeil millénaire, Cthulhu est censé avoir envoyé des rêves effroyables à divers mortels, dont certains ont basculé dans la folie. C'est peut-être pour cela que son culte est le plus répandu et le plus populaire de ceux consacrés aux Grands Anciens sur notre globe. Les dogmes de cette religion sont les suivants : Cthulhu est venu des étoiles avec son peuple. Il a édifié sur Terre une grande cité à l'époque préhistorique — R'lyeh — d'où il a régné sur le monde. Mais, quand la position des constellations a changé, tandis que leur continent s'abîmait dans les flots, les habitants et leur ville ont sombré dans un sommeil proche de la mort, dont ils attendent d'être réveillés par leurs adorateurs. Quand R'lyeh surgira de l'océan, les adeptes de Cthulhu devront s'y rendre afin d'ouvrir le vaste portail noir derrière lequel repose leur dieu. Alors Cthulhu s'éveillera pour se livrer de par le monde à de sauvages réjouissances avec ses fidèles.

Des tribus entières adorent Cthulhu, depuis les Inuits des régions polaires jusqu'aux peuplades dégénérées des marais de Louisiane. Il semble être tout particulièrement vénéré par les gens qui vivent au contact de la mer. Il dispose de deux races de serviteurs : des êtres connus sous le nom de "Profonds" et des créatures octopoïdes que l'on croit être ses Larves.

Le culte de Cthulhu trouve ses origines dans notre préhistoire et possède de nombreuses variantes. Cthulhu lui-même est connu sous divers autres noms, dont la plupart ont des consonances voisines : *Tulu* ou *Thu Thu*.

**ATTAQUES ET POUVOIRS SPECIAUX :** Si un groupe de personnages est assez malchanceux pour rencontrer Cthulhu, à chaque round, 1D3 de ses membres connaîtront une mort hideuse entre les pattes flasques du Grand Ancien. Et si la tête de celui-ci est assez proche d'eux (si, par exemple, Cthulhu vient à sortir d'un vaste trou creusé dans le sol ou se penche sur eux), ils seront également attaqués par ses tentacules faciaux. Ceux-ci captureront 4 personnes par round et pourront s'introduire dans des ouvertures de dimensions réduites.



Si, à un moment donné, Cthulhu n'a plus de Points de Vie, il explose et se dissipe en une écœurante brume verdâtre qui commence aussitôt à reprendre sa forme originelle. Il lui suffit alors de 1D10+10 minutes pour se reconstituer et régénérer ses 160 Points de Vie.

Cthulhu parviendra toujours à se saisir des avions ou engins similaires qui seraient susceptibles de lui faire du mal.

### Grand Cthulhu, Maître de R'lyeh

FOR 140 CON 110 TAI 210 INT 42 POU 42
DEX 21 **PV** 160
Déplacement 24 en marchant/20 en nageant/16 en volant

**Bonus aux dommages :** +21D6.

**Armes :** Griffes 100%, 1D6 points de dommages + bd.
Tentacule 100%, 11D6 points de dommages.

**Armure :** 21 points de graisse et de muscles extraterrestres. Cthulhu a en plus la capacité de régénérer 6 Points de Vie par round.

**Sortilèges :** Cthulhu connaît des centaines de sortilèges, mais pas Contacter Nodens et Invoquer/Lier une Maigre Bête de la Nuit. Les seuls sorts qu'il soit toutefois susceptible d'enseigner à ses serviteurs, par le biais de rêves terrifiants, sont Contacter les Profonds et Contacter Cthulhu.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Cthulhu coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## CYAEGHA, Grand Ancien

*"Il virent que c'était un œil gigantesque qui les fixait intensément. Les cieux s'ouvrirent alors autour de cet œil et leurs profondes fissures déversèrent des flots d'obscurité plus sombres encore que la nuit, qui prirent progressivement la forme de longs tentacules visqueux et pendants... Quelque chose se découpait sur le ciel ténébreux, quelque chose qui possédait des tentacules obscurs et un œil dont émanait une lueur verdâtre."* — Eddy C. Bertin, "Darkness, My Name Is".

Cyaegha est une énorme masse noire dotée d'un gros œil vert sphérique. Il est toutefois possible que ce Grand Ancien ait la forme d'un gros œil entouré d'un foisonnement de longs tentacules.

Cyaegha est adoré par les habitants d'un petit village édifié juste au-dessus du lieu où il repose, dans une région retirée d'Allemagne occidentale. Ses adeptes pratiquent des sacrifices humains, mais le Grand Ancien n'a que faire d'être adoré, bien qu'il attende avec impatience sa libération. Quand celle-ci arrivera, il se laissera dériver au-dessus d'une région qu'il inspectera attentivement, puis choisira au hasard des objectifs qu'il écrasera et tordra avec ses tentacules.

Cyaegha peut attaquer avec 1D10 de ces appendices à chaque round.

### Cyaegha, Grand Ancien

FOR 80 CON 120 TAI 200 INT 20 POU 35
DEX 14 Déplacement 25 en volant **PV** 160

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Tentacule 100%, 8D6 points de dommages.

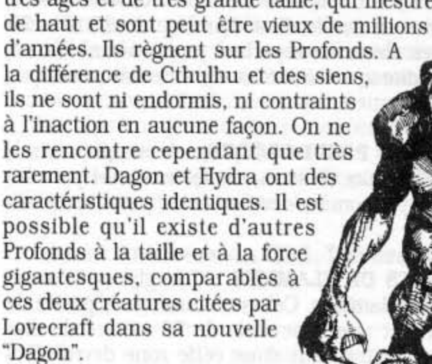
**Armure :** Aucune. Les armes capables d'empaler ne lui causent que le minimum de dommages possible. Lorsque Cyaegha aura perdu tout ses Points de Vie, il se retirera sous terre.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges d'Appel et de Contact que choisira le Gardien.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Cyaegha fait perdre 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## DAGON ET HYDRA, Serviteurs Profonds Supérieurs

*"D'un aspect répugnant, d'une taille aussi imposante que celle de Polyphème, ce gigantesque monstre de cauchemar s'élança rapidement sur le monolithe et l'étreignit de ses grands bras couverts d'écailles, tandis qu'il inclinait sa tête hideuse en proférant une sorte d'incantation."* — H.P. Lovecraft, "Dagon".



Père Dagon et Mère Hydra sont tout simplement deux Profonds très âgés et de très grande taille, qui mesurent plus de 10 mètres de haut et sont peut être vieux de millions d'années. Ils règnent sur les Profonds. A la différence de Cthulhu et des siens, ils ne sont ni endormis, ni contraints à l'inaction en aucune façon. On ne les rencontre cependant que très rarement. Dagon et Hydra ont des caractéristiques identiques. Il est possible qu'il existe d'autres Profonds à la taille et à la force gigantesques, comparables à ces deux créatures citées par Lovecraft dans sa nouvelle "Dagon".

### Dagon et Hydra, Souverains des Profonds

FOR 52 CON 50 TAI 60 INT 20 POU 30
DEX 20 Déplacement 10 **PV** 55

**Bonus aux dommages :** +6D6.

**Armes :** Griffes 80%, 1D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 6 points de peau.

**Sortilèges :** Père Dagon et Mère Hydra connaissent tous les sortilèges permettant d'invoquer et de lier les races inférieures de serviteurs du Mythe.

**Perte de Santé Mentale :** Voir dagon ou Hydra coûte 1/1D10 points de santé Mentale.

## DAOLOTH, Dieu Extérieur

*"Pas informe, mais si complexe que l'œil ne pouvait y discerner une forme descriptible. C'étaient des hémisphères et du métal brillant, reliés par de longues tiges de plastique. Ces dernières étaient d'un gris mat, de telle sorte qu'on ne pouvait distinguer laquelle était la plus proche ; elles se mêlaient en une masse opaque de laquelle émergeaient des cylindres. Alors qu'il regardait, il eut la curieuse sensation que des yeux brillaient entre les tiges, mais, où que son regard se posât, il ne voyait rien que l'espace qui les séparait."* — J. Ramsey Campbell, "The Render of The Veils".

Les prêtres-astrologues de Daoloth sont capables de voir dans le passé et l'avenir, et ainsi de percevoir l'évolution des objets au cours des âges. Ils reçoivent en outre la faculté de se déplacer dans d'autres dimensions et de contempler d'autres types de réalités. Daoloth, qui ne paraît pas être particulièrement malfaisant, est adoré sur Yuggoth et sur d'autres mondes extraterrestres. Il semble bien, en revanche, qu'aucun culte terrestre ne lui soit voué.

Sa simple présence au sein de l'humanité provoque d'ailleurs des catastrophes. Si ce dieu n'est pas soigneusement confiné au centre d'un cercle magique quelconque, il se développe et engloutit tous ceux qui l'entourent. Les victimes ainsi avalées sont instantanément envoyées dans des dimensions et des mondes aussi obscurs que lointains, dont elles reviennent rarement. Le simple fait de voir Daoloth produit déjà des effets désastreux, car nul œil humain ne peut saisir les contours de la divinité sans que cela provoque rapidement la folie. Les rares adeptes humains de Daoloth n'invoquent leur dieu que dans l'obscurité la plus absolue.



Il se déplace d'une façon inhabituelle, soit en s'élargissant, soit en se glissant au travers des dimensions. Il grandit à la cadence de 8 mètres de rayon par round et peut poursuivre son développement jusqu'à atteindre la taille désirée.

### Daoloth, Celui Qui Lève les Voiles

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR inc. | CON 100 | TAI variable | INT 50 | POU 70 |
| DEX 30 | Déplacement 8 | | **PV** 100 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Engloutissement (succès automatique), expédie la victime dans une autre dimension.

**Armure :** Tout ce qui touche Daoloth est aussitôt transporté dans une autre dimension. Certains sortilèges (au choix du Gardien) peuvent éventuellement lui causer des dommages.

**Sortilèges :** Daoloth connaît toutes sortes de sortilèges, y compris tous ceux permettant de voir ou de voyager dans d'autres mondes, plans d'existence et dimensions.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Daoloth fait perdre 1D10/1D100 points de Santé Mentale au cours du premier round. Chaque round suivant, sa vision coûte ensuite automatiquement 1D10 points de Santé Mentale.

## DHOLES, Race Supérieure Indépendante

*"Au-dessous de lui, le sol grouillait de gigantesques Dholes et même tandis qu'il se penchait pour regarder, l'un d'entre eux se souleva à plusieurs centaines de mètres et dirigea vers lui l'une de ses extrémités visqueuses et décolorées."* — H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price, "A Travers les Portes de la Clé d'Argent".

Les Dholes sont de gigantesques monstres fouisseurs ressemblant à des vers. Ils ne sont pas originaires de la Terre et aucun ne semble être resté très longtemps sur notre planète. Ce qui est heureux, quand on considère qu'ils semblent avoir dévasté de nombreux autres mondes. Ils n'aiment pas la lumière, bien que celle-ci ne paraisse pas leur causer de dommages. Il est néanmoins très rare de les rencontrer en plein jour et encore cela ne peut-il se produire que sur des planètes qu'ils ont intégralement conquises.

**JETS DE BAVE :** Les Dholes ont la faculté de cracher des jets de bave, ce qu'ils font plutôt que de recourir à tout autre mode d'attaque. Ces projections ont une portée oscillant entre 3 et 5 kilomètres et peuvent recouvrir une zone circulaire d'un diamètre égal au vingtième de la TAI du monstre exprimée en pieds (1 pieds = 0,3 m environ). Ainsi, un Dhole de TAI 400 pourra avec ses jets de bave affecter un cercle d'un diamètre de 20 pieds, soit un peu moins de 7 mètres.

Toute personne touchée par ce "crachat "est aussitôt assommée et enrobée par lui. S'extraire de cette gangue visqueuse nécessite un jet inférieur ou égal à sa FOR avec 1D100, qui ne peut être tenté qu'une fois par round.

Tant qu'il est submergé de bave écœurante, le malheureux ne peut respirer et il lui faut effectuer à chaque round des jets pour éviter l'asphyxie (voir les règles concernant la noyade). De plus, cette salive étant caustique, elle inflige automatiquement 1 point de dommages par round. Une fois que la victime s'en est extraite, même si elle est encore trempée et collante, la corrosion cesse immédiatement et elle ne subit plus de dégâts. Les jets de bave peuvent, par ailleurs, très bien détruire une voiture ou abattre un avion.

**AUTRES ATTAQUES :** Si un Dhole veut avaler (engloutir) quelqu'un, il affecte alors une zone de même dimension qu'avec ses crachats. Quand il rampe sur un humain, celui-ci est écrasé par son corps aux centaines de pattes et meurt instantanément. En réussissant ensuite un jet de Chance, ses compagnons peuvent éventuellement espérer retrouver sa dépouille...

### Dholes, Monstres Fouisseurs

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D100x10 | env. 500 |
| CON | 1D100+100 | env. 150 |
| TAI | FOR+1D100 | env. 550 |
| INT | 2D6 | 7 |
| POU | 10D6 | 35 |
| DEX | 1D4 | 2-3 |
| Déplacement 18 en rampant/10 en creusant | | **PV** env. 350 |

**Bonus aux dommages :** Suffisant pour aplatir un cuirassé.

**Armes :** Jet de Bave 50%, dommages spéciaux.
Engloutissement 80%, victime avalée.
Ecrasement 30%, mort instantanée.

**Armure :** Les Dholes possèdent un blindage naturel équivalent à leur POU.

**Sortilèges :** Aucun.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Dhole fait perdre 1D4/1D20 points de Santé Mentale.

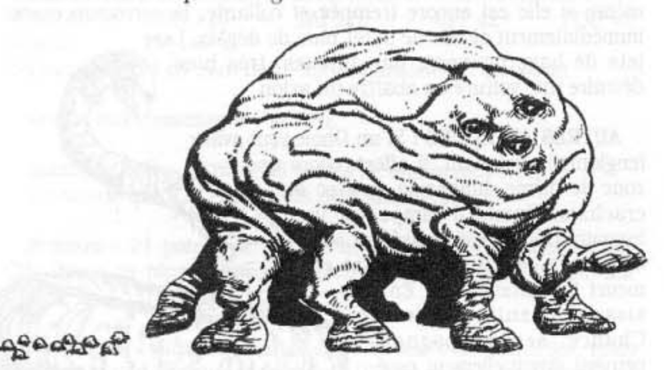
## EIHORT, Grand Ancien

*"Puis une chose pâle bougea dans le puits et sortit péniblement de l'obscurité, une chose ovale et bouffie supportée par des myriades de jambes décharnées. Des yeux se formèrent à la surface de l'être et le regardèrent."* — Ramsey Campbell, "Before The Storm".

Eihort vit dans un vaste labyrinthe souterrain. Lorsqu'il accule une victime, il lui propose toujours un marché que celle-ci ne peut refuser sous peine de mort. Si elle veut survivre, elle est obligée d'accepter que le Grand Ancien implante dans son corps une larve immature qui lui fera avoir des cauchemars sans cesse plus redoutables pour sa Santé Mentale (perte d'1D4 points de Santé Mentale, gain d'1D3 points en Mythe de Cthulhu). Au fur et à mesure de son développement, la larve luttera pour prendre le contrôle de son hôte. Après 1 D100 mois, ce combat atteindra son apogée, lorsque de terrifiantes visions ravageront le cerveau du malheureux. La larve déchirera alors son corps d'accueil afin d'en émerger et d'entreprendre une existence autonome. Inutile de préciser qu'il est impossible de survivre à ça...

**LARVES D'EIHORT :** Ce sont de petites créatures rondes et blanchâtres, en forme d'asticot ou d'araignée, qu'il est facile de

tuer. Leur destruction systématique risque toutefois de provoquer le courroux d'Eihort. Dès qu'elles ont quitté leur hôte, elles partent se cacher afin d'attendre le jour où les Grands Anciens fouleront à nouveau le sol de notre planète. Ce jour-là, elles se transformeront en répliques "miniatures" de leur père. Ces larves ne sont ni intelligentes, ni agressives, mais elles sont néanmoins parfaitement capables de grignoter jusqu'aux os des victimes contraintes à l'immobilité. Un groupe de ces créatures peut ainsi faire perdre 1 Point de Vie à un personnage sans défense en 1D10 minutes.



### Eihort, Dieu du Labyrinthe

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 44 | CON 80 | TAI 50 | INT 25 | POU 30 |
| DEX 12 | Déplacement 8/1 en creusant | | | **PV** 65 |

**Bonus aux dommages :** +5D6.

**Armes :** Morsure 70%, 5D3 points de dommages + venin paralysant de TOX 15.
Ecrasement 85%, 5D6 points de dommages à tout ce qui se trouve dans un rayon de 3 mètres.

**Armure :** Aucune, mais les attaques physiques ne causent à Eihort que des dommages minimum. Il régénère en outre 3 Points de Vie par round de combat. Quand il n'aura plus de Points de Vie, ses "restes" s'infiltreront dans le sol et il récupèrera dans les profondeurs de la Terre.

**Sortilèges :** Trou de Mémoire, tous les sorts de Contact des Divinités, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Chthonien, Invoquer/Contrôler une Goule.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Eihort coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## ETRES DE XICLOTL, Race Inférieure Indépendante

*"J'ai failli entrer en collision, pensai-je, avec un arbre d'un gris métallique... d'à peu près 5 mètres de hauteur et aux branches cylindriques très épaisses... Le tronc se partageait en deux cylindres près du sol, et les extrémités les plus basses de ces cylindres étaient encore divisées en six extensions plates et circulaires. Ceci aurait pu être simplement une distorsion naturelle, de même que l'étrange agencement des branches en cercle régulier au sommet du tronc ; mais il ne me fut plus possible de trouver une explication rationnelle quand les branches qui étaient le plus près de moi s'allongèrent dans ma direction, et que du sommet de ce que j'avais pris pour un tronc s'éleva une forme ovale sans traits spécifiques... terminée par un orifice béant."* — J. Ramsey Campbell, "The Insects from Shaggai".

Ces extraterrestres carnivores viennent de la planète Xiclotl. Les Xiclotlains, très forts mais peu intelligents, ont été réduits en esclavage par les Insectes de Shaggaï, qui les emploient comme bêtes de somme. Sur leur propre monde, les Xiclotlains adorent une espèce légendaire de créatures végétales et se sacrifient parfois spontanément en l'honneur de ces plantes.

**ATTAQUES :** Les Xiclotlains peuvent simultanément utiliser six de leurs tentacules. Chacun inflige des dommages équivalant à la moitié du bonus aux dommages de la créature.

Quiconque est touché par un de ces appendices doit parvenir à résister avec sa FOR à la FOR de l'Etre (Table de Résistance), sous peine d'être soulevé de terre et amené à la bouche de ce dernier au cours du round suivant. L'Etre peut ainsi engloutir un personnage par round, mais il ne peut avaler quelque chose dont la dimension est supérieure au tiers de sa TAI. Dans ce cas, il doit déchirer sa proie en morceaux suffisamment petits pour être ingurgités... Une fois avalée, sa victime subit à tous les rounds des dégâts équivalant au bonus aux dommages de l'Etre qui l'a dévorée.

Lorsqu'un Xiclotlain a absorbé des créatures dont les TAI cumulées correspondent à la sienne, il est repu et ne peut plus rien manger d'autre, ce qui ne l'empêche pas pour autant de continuer à se battre.

### Etres de Xiclotl

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 6D6+30 | 51 |
| CON | 3D6+24 | 34-35 |
| TAI | 4D6+30 | 44 |
| INT | 2D6 | 7 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 4D6 | 14 |
| Déplacement 8 | | **PV** 40 |

**Bonus aux dommages moyen :** +5D6.

**Armes :** Tentacule 50%, saisit + 1/2 bd.
Bouche (succès automatique), la proie avalée subit 5D6 points de dommages au cours de chaque round ultérieur.

**Armure :** 8 points de cuir.

**Compétences :** Discrétion 60%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 50%.

**Sortilèges :** Normalement, aucun.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Etre de Xiclotl fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## GHASTS, Race Inférieure Indépendante

*"Etres répugnants qui meurent à la lumière... et bondissent sur de longues pattes de derrière comme des kangourous... Dans les ténèbres (de la caverne) luisait... une paire d'yeux rouges aux nuances jaunâtres... Les Ghasts ont un odorat vraiment très développé... Quelque chose de la taille d'un petit cheval bondit dans le crépuscule gris et Carter eut un haut-le-cœur à la vue de cette bête malsaine et obscène dont le visage était si curieusement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres détails... Ils s'exprimaient dans une sorte de toux gutturale."* — H.P. Lovecraft, "A la Recherche de Kadath".

On ne trouve des Ghasts qu'au sein du monde souterrain, dans de vastes cavernes où le soleil ne pénètre jamais. Lorsqu'ils sont exposés à la lumière du jour, ces êtres tombent malades et ils peuvent même mourir. Ils sont cannibales et mangent aussi bien leurs congénères que les autres créatures qu'ils parviennent à attraper.

Les horribles bipèdes semi-humains utilisés comme montures par les savants dégénérés qui habitent la caverne de Kn'Yan sont peut-être apparentés aux Ghasts. Bien qu'ils soient primitifs et sauvages, ceux-ci peuvent manifestement être dressés.

### Ghasts, Bêtes Ignobles et Répugnantes

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+12 | 22-23 |
| CON | 4D6 | 14 |
| TAI | 4D6+12 | 26 |
| INT | 1D6 | 3-4 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 10 | | **PV** 20 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Morsure 40%, 1D10 points de dommages.
Ruade 25%, 1D6 points de dommages + bd.
*Un Ghast peut mordre et effectuer une ruade à chaque round.*

**Armure :** 3 points de peau.

**Sortilèges :** Aucun.

**Compétence :** Discrétion 70%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Ghast fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.

## GHATANOTHOA, Grand Ancien

*"Rien de ce que je pourrais dire ne serait jamais capable de laisser entrevoir la répugnante horreur, impie, non humaine, extragalactique, et la malfaisance haïssable et indescriptible de ce rejeton interdit du noir chaos et de la nuit éternelle."* — H.P. Lovecraft et Hazel Heald, "Surgi du Fond des Siècles".

On prétend que Ghatanothoa est une horreur sans nom, avec ses myriades de tentacules, ses gueules béantes et ses organes sensoriels immondes. Cette entité, quoiqu'horrible, a cependant une forme bien définie.

Ghatanothoa est parfois associé aux Lloigor. On ne lui connaît à l'heure actuelle aucun adorateur humain. En revanche, dans les temps anciens, les prêtres de Mu lui offraient périodiquement des sacrifices humains, de peur qu'il sorte un jour de son volcan éteint pour provoquer un bien plus grand carnage.

Ghatanothoa résidait jadis dans un gigantesque terrier, creusé sous une cité construite à l'origine par les Fungi de Yuggoth, bien qu'elle ait été habitée ensuite par des hommes primitifs. Son antre était surmonté par le cône tronqué d'un volcan. Lorsque Mu fut englouti, la demeure du dieu fut submergée par les flots, ce qui le priva de sa liberté. De temps à autre, des mouvements tectoniques amènent temporairement son repaire à la surface des eaux, pour une répétition générale du jour maudit où ce lieu reviendra définitivement à l'air libre, ainsi que R'lyeh. Les investigateurs feraient bien de se méfier de toute île se trouvant entre la Nouvelle-Zélande et le Chili, et correspondant à la description du domaine de Ghatanothoa...

**MALEDICTION DE GHATANOTHOA :** Toute personne qui se trouve en présence d'une image fidèle de ce Grand Ancien est automatiquement touchée par sa malédiction.

Quand ils sont confrontés à une représentation de Ghatanothoa, les humains doivent effectuer à chaque round un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois leur CON. Ceux qui ratent un tirage perdent aussitôt 1D6 points de DEX, leurs muscles se raidissent et ils commencent à sentir les premiers effets de la paralysie. Lorsque leur DEX tombe à 0, ils se retrouvent complètement paralysés. Ce processus de pétrification est normalement irréversible.

Les tendons et les muscles des victimes durcissent en quelques minutes, jusqu'à avoir la consistance du cuir et des os. A l'instar des autres organes internes, le cerveau conserve cependant son aspect et continue à vivre à l'intérieur de son enveloppe immobile — pleinement conscient de cet emprisonnement intolérable. Seule la destruction de leur cerveau peut mettre un terme aux souffrances des malheureux qui, aveugles et muets, perdent 1D6 points de Santé Mentale chaque jour, jusqu'à sombrer dans une démence définitive ou connaître la douce délivrance du trépas.

Lorsque Ghatanothoa n'aura plus de Points de Vie, ses pouvoirs pétrificateurs deviendront inopérants. Il lui suffira toutefois de régénérer ne serait-ce qu'1 Point de Vie pour que les personnes atteintes recommencent à se "solidifier".



### Ghatanothoa, Seigneur du Volcan

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 90 | CON 80 | TAI 140 | INT 20 | POU 35 |
| DEX 8 | Déplacement 9 | | **PV** 120 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Tentacule 80%, 7D6 points de dommages.

**Armure :** 10 points d'armure ; régénère les dommages qu'il subit à la cadence de 10 points par round.

**Sortilèges :** Connaît tous les sorts d'Invocation et de Contrôle, ainsi que ceux permettant de Contacter les Grands Anciens, les Chthoniens, les Profonds, les Polypes Volants, les Goules, les Larves Stellaires de Cthulhu et les Habitants des Sables.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Ghatanothoa coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale, ce qui risque cependant d'être le cadet des soucis des investigateurs...

## GLAAKI, Grand Ancien

*"Du corps ovale émergeaient d'innombrables épines fines et pointues de métal multicolore ; à l'extrémité la plus arrondie de l'ovale, une bouche lippue trônait au centre d'un visage spongieux, surmonté de trois minces pédoncules supportant des yeux jaunes. Le bas du corps était entouré d'une multitude de pyramides blanches, vraisemblablement utilisées pour la locomotion. Son diamètre devait être d'au moins dix pieds à son point le plus étroit... De longs pédoncules se tortillaient au-dessus de lui... (La) forme se dressait telle une tour, palpitant et tremblant dans une vibration assourdissante... Une épine se tendit en direction (d'une victime)."* — Ramsey Campbell, "The Inhabitant of The Lake".

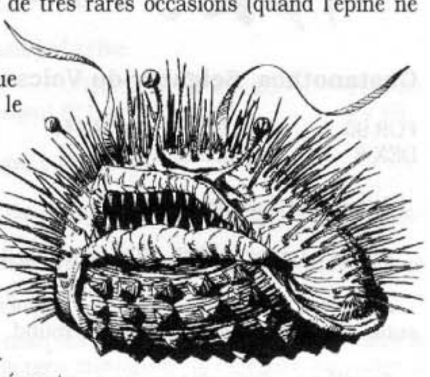
Glaaki fait l'objet d'un culte particulièrement répugnant dont la plupart des adeptes sont des esclaves morts-vivants. Le Grand Ancien réside actuellement au fond d'un lac de l'île de Nouvelle Bretagne (au large de la côte de Nouvelle-Guinée), d'où il convoque des humains en utilisant des "rêves attractifs" — il envoie des rêves hypnotiques aux fidèles potentiels. Aujourd'hui, Glaaki est affaibli, et, sans la force qu'il retire des cérémonies d'initiation, il ne peut plus envoyer de rêves attractifs à de longues distances. Mais si quelqu'un vient à s'installer dans les parages de sa retraite, il chargera ses serviteurs morts-vivants de le capturer pour en faire un initié.

Les rêves attractifs lui servent à faire venir des victimes jusqu'au lac de l'initiation. Les chances (exprimées sous forme de pourcentage) pour qu'un personnage obéisse aux suggestions

oniriques de Glaaki sont égales aux Points de Magie du Grand Ancien, moins ceux du sujet choisi. Pour chaque kilomètre séparant Glaaki de sa proie, ajoutez 1 point aux Points de Magie de cette dernière. Le Grand Ancien peut effectuer une tentative par nuit, pendant autant de nuits qu'il le désire.

Lors de la cérémonie d'initiation, la victime choisie doit se tenir debout sur les berges du lac, tandis que Glaaki s'élève des profondeurs des eaux. Il introduit une de ses épines dans la poitrine du malheureux, afin de lui injecter un certain fluide au cours du round suivant. En principe, l'épine tue l'humain qu'elle transperce, puis se détache du monstre et développe des excroissances qui déforment le corps de la victime. Lorsque son développement est terminé (au bout d'une ou deux nuits), elle tombe, laissant un point livide qui ne saigne pas et dont part tout un réseau de lignes rouges. A ce stade, son hôte est devenu un esclave mort-vivant.

Si les dommages causés par l'épine ne sont pas suffisants pour tuer le sujet, celui-ci n'en devient pas moins un mort-vivant mais n'est alors pas soumis à Glaaki. Quand les conditions le permettront, le Grand Ancien chargera ses serviteurs de le capturer, afin de pouvoir le gratifier d'une seconde épine qui entraînera une servitude correcte. Si une victime parvient à briser l'épine pendant le round où celle-ci lui est enfoncée dans le corps, avant que le fluide ne lui soit injecté, elle meurt de toute façon mais ne devient pas un esclave de Glaaki. En de très rares occasions (quand l'épine ne cause pas assez de dommages pour tuer et est cassée avant que l'injection n'ait lieu), le sujet survit et reste un humain normal. Les esclaves morts-vivants de Glaaki ont cependant pour habitude de maintenir solidement les novices, afin qu'ils ne risquent pas de briser les épines prématurément.



### Glaaki, l'Habitant du Lac

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 40 | CON 60 | TAI 90 | INT 30 | POU 28 |
| DEX 10 | Déplacement 6 | | **PV** 75 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Epine 100%, 7D3 points de dommages.

**Armure :** Chaque épine a 4 points d'armure et 6 Points de Vie ; Glaaki, quant à lui, a un tégument de 40 points d'armure.

**Sortilèges :** Glaaki connaît la plupart des sortilèges et les enseigne volontiers à ses adorateurs/esclaves.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Glaaki fait perdre 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

## GNOPH-KEH, Race Supérieure Indépendante

*"La corne pointue de Gnoph-Keh, être velu mythique des glaces du Grœnland, qui marchait parfois sur deux jambes, parfois sur quatre et parfois même sur six."* — H.P. Lovecraft et Hazel Heald, "L'Horreur dans le Musée".

Les premiers récits laissaient entendre que le Gnoph-Keh était une créature unique, mais par la suite, il est apparu qu'il appartenait à une race — voire à une tribu — d'humains dégénérés. Nous considérons pour notre part qu'il s'agit d'une espèce très rare associée à Ithaqua. En général, on ne rencontre qu'un seul Gnoph-Keh à la fois et ces créatures limitent leur champ d'action aux glaciers, aux calottes polaires et aux banquises. Des hivers particulièrement rudes peuvent toutefois les amener à faire des incursions dans des régions normalement plus tempérées. S'il existe bien une tribu humaine qui s'est attribué le nom des fabuleux Gnoph-Keh, peut-être adore-t-elle ces êtres, à moins qu'elle ne les ait choisis comme simple totem.

**BLIZZARD ET FROID :** Le Gnoph-Keh a le pouvoir de créer autour de lui une sorte de petit blizzard qui réduit la visibilité à environ trois mètres. Il doit alors dépenser 1 Point de Magie par heure pour une tempête de neige de 100 mètres de rayon, rayon qu'il peut éventuellement accroître, au prix d'1 Point de Magie pour 100 mètres supplémentaires. Dans les rares occasions où plusieurs Gnoph-Keh œuvrent ensemble, ils sont capables de donner naissance à de gigantesques blizzards. Ceux-ci sont toujours plus ou moins centrés sur les créatures qui les génèrent. Quand un humain s'y trouve pris, il doit effectuer tous les quarts d'heure un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON, s'il ne veut pas perdre 1 Point de Vie à cause du froid. S'il n'est pas particulièrement protégé contre le gel et le vent, il subira ces dommages automatiquement.

Un Gnoph-Keh peut également dépenser des Points de Magie pour susciter un froid intense tout autour de lui. Chaque point sacrifié fait tomber la température de 30°C dans une zone de 100 mètres de rayon et cela pour une heure. Si la créature le souhaite, elle peut combiner ce froid avec une tempête de neige, afin de donner naissance à un effroyable blizzard.

**AUTRES ATTAQUES :** Tous les rounds, un Gnoph-Keh peut attaquer avec sa corne et jusqu'à quatre de ses six pattes griffues. S'il ne se sert pas de ses griffes, il peut ajouter 2D6 à son bonus aux dommages quand il frappe avec sa corne, car il bénéficie alors d'une meilleure "assise" sur la neige ; s'il emploie seulement deux de ses pattes pour se battre, il bénéficie de son bonus normal ; et s'il en utilise quatre, son bonus doit être réduit de 2D6, car il consacre une partie de son énergie à se maintenir debout au lieu d'investir toute sa force dans ses coups.



### Gnoph-Keh, Légende des Glaces

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6+24 | 31 |
| CON | 3D6+12 | 22-23 |
| TAI | 2D6+24 | 31 |
| INT | 1D6+12 | 15-16 |
| POU | 6D6 | 21 |
| DEX | 4D6 | 14 |
| Déplacement 9 | | **PV** 27 |

**Bonus aux dommages moyen :** +3D6.

**Armes :** Coup de corne 65%, 1D10 points de dommages + bd. Griffes 45%, 1D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 9 points de cartilage, de fourrure et de cuir.

**Sortilèges :** Sur un jet d'1D20 inférieur ou égal à son INT, un Gnoph-Keh disposera d'un nombre de sortilèges égal au résultat du jet. Sinon, il n'en connaîtra aucun.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Gnoph-Keh coûte 0/1D10 points de Santé Mentale.

## GOULES, Race Inférieure Indépendante

*"Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés, souvent ils étaient proches de l'humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant, et ils avaient une physionomie vaguement canine. La plupart semblaient faits d'une espèce de caoutchouc."* — H.P. Lovecraft, "Le Modèle de Pickman".

Les Goules sont des êtres caoutchouteux répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, possédant certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment à l'aide de sons inarticulés et de couinements. Leur cuir est souvent incrusté d'une terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.

Les Goules de Lovecraft sont d'ignobles créatures qui vivent dans les réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses cités. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les sorcières et attaquent parfois l'homme. Il peut d'ailleurs arriver qu'un humain devienne une Goule au terme d'une longue transformation.

**ATTAQUES DES GOULES :** Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et frapper de ses deux pattes griffues. Si elle parvient à infliger une morsure à un adversaire, elle s'accroche alors à lui de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur sa proie, lui causant automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Pour se débarrasser d'elle et ne plus subir les dégâts infligés par ses crocs, sa victime devra obligatoirement surmonter la FOR de la créature avec la sienne en utilisant la Table de Résistance.

### Goules, Carnassiers Dévoyés

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+6 | 16-17 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 2D6+6 | 13 |
| INT | 2D6+6 | 13 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 9 | | **PV** 13 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D4.

**Armes :** Griffes 30%, 1D6 points de dommages + bd.
Morsure 30%, 1D6 points de dommages + "harcèlement" automatique (1D4).

**Armure :** Les armes à feu n'infligent à ces êtres que la moitié de leurs dommages normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.

**Sortilèges :** Lancez 1D100. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de la créature, elle ne dispose d'aucun sortilège. Dans le cas contraire, elle en connaît un nombre correspondant au score obtenu avec les dés.

**Compétences :** Creuser 75%, Discrétion 80%, Ecouter 70%, Grimper 85%, Repérer la Putréfaction 65%, Sauter 75%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 50%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Goule fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## GRANDE RACE DE YITH, Race Supérieure Indépendante

*"C'étaient d'énormes cônes irisés mesurant dix pieds de haut et dix pieds de large à la base, faits d'une substance écailleuse, ridée et semi-élastique. A leur sommet étaient fixés quatre membres cylindriques flexibles d'un pied d'épaisseur de la même substance que les cônes eux-mêmes.*

*Ces membres se contractaient parfois jusqu'à disparaître et parfois s'allongeaient jusqu'à une distance de dix pieds. Deux d'entre eux portaient d'énormes pattes ou pinces à leur extrémité. Un troisième était muni de quatre appendices rouges en forme de trompette. Le quatrième s'achevait en un globe jaunâtre de deux pieds de diamètre, dont la circonférence centrale s'ornait de trois grands yeux noirs.*

*Cette tête était surmontée de quatre minces tiges grises qui s'épanouissaient en excroissances pareilles à des fleurs, tandis que de sa surface inférieure pendaient huit antennes ou tentacules verdâtres. La base du cône était bordée d'une substance caoutchouteuse grise qui, par des contractions et dilatations successives, permettait à toute la masse de se déplacer."* — H.P. Lovecraft, "Dans l'Abîme du Temps".

Des entités mentales — qui fuyaient la destruction de leur propre monde — sont jadis venues sur Terre et se sont emparées des esprits des créatures en forme de cônes qui vivaient là. C'est la combinaison de corps terrestres et d'esprits extraterrestres qui a ainsi donné naissance à la Grande Race. La génération suivant la prise de possession a été composées de choses-cônes tout à fait normales, mais les entités mentales ayant enseigné à ces êtres leurs propres technologie et mythes, ceux-ci sont devenus leurs dignes héritiers.

La Grande Race a prospéré jusqu'à il y a cinquante millions d'années, époque à laquelle elle a été exterminée par les Polypes Volants (voir plus loin). Quoi qu'il en soit, les esprits de ces créatures avaient alors déjà fui leurs corps voués à l'anéantissement, pour investir ceux d'êtres ressemblant à des scarabées qui vivent dans l'avenir et qui sont voués à succéder un jour à l'humanité : la Nouvelle Grande Race.

La Grande Race se reproduit au moyen de spores mais, du fait de l'exceptionnelle longévité (de 4500 à 5000 ans) de ses membres, cela n'arrive pas fréquemment. Elle se nourrit exclusivement d'aliments liquides.

**VOYAGE DANS LE TEMPS :** La Grande Race a mérité son nom parce que c'est la seule, de toutes les espèces intelligentes, qui soit parvenue à domestiquer le temps. Un de ses membres peut en effet se projeter mentalement dans le passé ou l'avenir, choisir un hôte approprié et échanger son esprit avec le sien. Celui de la malheureuse créature se retrouve alors transféré dans l'enveloppe physique de son "ravisseur" et y reste jusqu'à ce que ce dernier décide de mettre un terme à l'échange. Cette race utilise également cette technique pour voyager en masse dans le temps et dans l'espace afin de conquérir de nouvelles planètes.

Pour satisfaire leur soif de connaissances historiques, ses membres ont coutume d'échanger de cette façon leurs corps avec ceux d'individus qui vivent aux époques qu'ils souhaitent étudier. Leurs séjours durent en général 5 ans. Des amis de l'hôte choisi peuvent alors éventuellement remarquer des bizarreries dans son comportement en réussissant des jets de pourcentage sous 4 ou 5 fois leur INT.

Pendant ce temps, l'esprit de la victime est obligé de coucher par écrit tout ce qu'il sait sur son temps. La Grande Race est néanmoins relativement bienveillante. Elle ne limite pas les déplacements de ses "invités" et les autorise même à rencontrer d'autres captifs généralement originaires de planètes et d'époques très éloignées. Lorsque le moment est venu de rendre son corps à la victime, la Grande Race vide préalablement son esprit de tout souvenir se rapportant à ce qui lui est arrivé pendant qu'elle était "possédée". Ce lavage de cerveau n'est cependant pas parfait, et il arrive souvent qu'un ancien prisonnier revive dans ses rêves et cauchemars les événements survenus au cours de son séjour dans le passé.

Il existe de nos jours une secte qui consacre tous ses efforts à aider et à attirer les visiteurs de la Grande Race dans notre époque. En retour, lesdits visiteurs lui dispensent des connaissances technologiques ou magiques. En pratique, voyager dans le temps est le seul moyen de rencontrer un membre de cette race alors qu'il occupe son propre corps en forme de cône.

**ATTAQUES :** En combat, un membre de la Grande Race peut utiliser simultanément ses deux pinces. Ces êtres sont cependant très civilisés et évitent autant que possible de se battre au corps à corps, préférant user d'armes semblables à des appareils photographiques capables d'émettre de violentes décharges électriques. Il convient de noter par ailleurs que ces créatures ont

surtout connu des guerres intestines, bien qu'il leur soit arrivé d'affronter les Choses Très Anciennes ou les Fungi de Yuggoth.

Il existe de nombreuses variétés "d'armes-à-foudre". La plus courantes contient un chargeur permettant d'émettre 32 décharges et il faut 1 round pour la recharger. Il est possible de tirer autant de décharges qu'on le désire en une seule fois, mais au-delà de 4, chaque décharge supplémentaire a 5% de chances cumulatives de faire fondre l'arme. Ainsi, si l'on tire 7 décharges simultanément, on aura 15% de chances de la détruire.

Chaque décharge inflige 1D10 points de dommages au maximum à sa cible, trois pouvant donc causer 3D10 points de dommages. L'arme a une portée de base de 100 mètres et il faut retirer 3 points à ses dégâts totaux et 20% à ses chances de toucher par multiple de cette distance.

### Grande Race de Yith, Voyageurs Mentaux du Temps

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 12D6 | 45 |
| CON | 4D6+12 | 26 |
| TAI | 8D6+36 | 64 |
| INT | 4D6+6 | 20 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 2D6+3 | 10 |
| Déplacement 7 | | **PV** 45 |

**Bonus aux dommages moyen :** +6D6.

**Armes :** Pinces 40%, 1D6 points de dommages + bd.
Arme à foudre 30%, 1D10 points de dommages par décharge.

**Armure :** 8 points de peau.

**Sortilèges :** Les membres de la Grande Race s'intéressent rarement à la magie. Sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT, une de ces créatures connaîtra cependant 1D3 sortilèges.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un membre de la Grande Race fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## GRANDE RACE (Nouvelle), Race Inférieure Indépendante

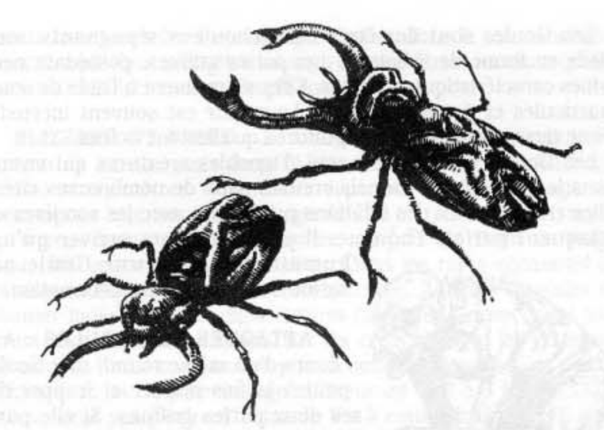
*"Des robustes espèces de coléoptères, successeurs immédiats de l'humanité, à qui ceux de la Grande Race transféreraient un jour en masse leurs esprits les plus évolués face à un péril extrême..."* — H.P. Lovecraft, "Dans l'Abîme du Temps".

Après avoir subi les assauts répétés des Polypes Volants cavernicoles, la Grande Race de Yith s'est — une fois de plus — enfuie dans un futur lointain, à une époque bien postérieure à l'extinction de l'humanité, afin d'investir les corps de créatures ressemblant à des scarabées.

Chaque membre de la Grande Race contrôle mentalement un essaim composé de 2D4 x 500 insectes capables de marcher ou de voler. Bien que le corps de ces êtres soit d'un noir de jais, leurs ailes, une fois déployées, ont de brillants reflets métalliques tirant sur le bleu, le doré ou le vert. Vu de l'extérieur, un essaim donne toujours l'impression d'agir avec intelligence et efficience. Ces coléoptères supérieurs n'ont guère besoin d'armes pour se défendre, mais s'ils le désiraient, ils pourraient fabriquer sans délai pratiquement n'importe quoi.

Pour que "l'esprit" qui contrôle un essaim soit lui-même affecté, il faut que 75% des créatures qui lui sont soumises soient anéanties. Dans ce cas, il se développe rapidement une relative anarchie qui aboutit inévitablement à la transformation de l'essaim décimé en un groupe d'insectes désorientés.

Un essaim peut se déplacer à terre ou en effectuant des vols successifs d'une longueur de 100 mètres. En général, la moitié de ses membres utilisent leurs ailes pour effectuer une reconnaissance, puis, une fois qu'ils se sont posés, leurs congénères les rejoignent par voie terrestre. Les essaims sont virtuellement immortels, puisque chaque fois que des insectes meurent, d'autres naissent pour les remplacer.



Les caractéristiques physiques détaillées ci-dessous concernent les corps des insectes isolés. Les caractéristiques mentales, quant à elles, concernent un essaim pris dans son ensemble.

### Nouvelle Grande Race, les Coléoptériens

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D2 | 1-2 |
| CON | 1D3 | 2 |
| TAI | 1 | 1 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| INT | 5D6+6 | 23-24 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 4 en marchant/10 en volant | | **PV** 1-2 |

**Bonus aux dommages :** Inapplicable.

**Armes :** Morsure 35%, 1D2 points de dommages.

**Sortilèges :** Cette espèce considère la magie comme une insulte à son intelligence. Néanmoins, un essaim pourra connaître 1D3 sortilèges sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un essaim de la Nouvelle Grande Race coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

## GUGS, Race Inférieure Indépendante

*"C'était une patte de presqu'un mètre de diamètre, équipée de formidables serres. Après vint une autre patte, suivie d'un grand bras couvert de fourrure noire auquel les deux pattes étaient attachées par deux courts avant-bras. Puis deux yeux roses se mirent à briller et la tête de la sentinelle Gug éveillée apparut en brinquebalant, aussi grosse qu'une barrique. Les yeux faisaient saillie de cinq centimètres de chaque côté, protégés par des protubérances osseuses recouvertes de poils drus. Mais ce qui rendait cette tête particulièrement terrible, c'était la bouche. Celle-ci était garnie de grands crocs jaunes et s'ouvrait verticalement du sommet à la base du crâne."* — H.P. Lovecraft, "A la Recherche de Kadath."

Les Gugs cavernicoles adorent divers Grands Anciens au cours de cérémonies tellement répugnantes qu'ils ont été bannis sous terre à cause d'elles. Ils se repaissent avec délices des habitants de la surface qui tombent entre leurs quatre pattes griffues. Ces êtres énormes mesurent en moyenne près de 7 mètres de haut.

En combat, un Gug peut soit mordre, soit frapper avec l'un de ses bras. Ceux-ci sont dotés de deux avant-bras, de telle sorte qu'ils portent deux coups lorsqu'ils touchent un adversaire. Dans ce cas, cependant, les deux pattes griffues doivent toujours frapper le même individu.

### Gugs, Géants Immondes

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 6D6+24 | 45 |
| CON | 3D6+18 | 28-29 |
| TAI | 6D6+36 | 57 |
| INT | 2D6+6 | 13 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 10 | | **PV** 43 |

**Bonus aux dommages moyen :** +5D6.

**Armes :** Morsure 60%, 1D10 points de dommages.
Griffes 40%, 4D6 points de dommages par avant-bras (pas de bd).
Piétinement 25%, 1D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 8 points de peau épaisse, de poils et de cartilage.

**Sortilèges :** Certains Gugs connaissent quelques sortilèges. Lancez 1D100 pour chacun de ceux que rencontrent les investigateurs. Si le jet de dés est supérieur à son POU, il ne dispose d'aucun sort. En revanche, si le tirage est inférieur ou égal à cette caractéristique, le monstre connaît un nombre de sorts correspondant au score des dés.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Gug fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.

## HABITANTS DES SABLES, Race Inférieure de Serviteurs

*"Alors un Habitant des Sables sortit d'une des cavernes. Sa peau était rugueuse, ses yeux et ses oreilles immenses, et son visage le faisait ressembler à une parodie horrible et distordue d'un ours koala. Il s'avança vers moi d'un pas traînant avec une expression avide imprimée sur sa face."* — H.P. Lovecraft et August Derleth, "La Fenêtre à Pignon".

Les Habitants des Sables n'apparaissent que dans quelques nouvelles. Leur peau semble être incrustée de sable. Ils habitent des cavernes dont ils émergent à la nuit tombée, quelque part dans le sud-ouest des Etats-Unis, mais il peut très bien en exister ailleurs également. Ils sont généralement au service de divers Grands Anciens et vivent en principe auprès de leurs maîtres.

En combat, un Habitant des Sables peut utiliser ses deux pattes griffues simultanément.

### Habitants des Sables, Agresseurs des Etendues Désertiques

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 | 10-11 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 3D6+6 | 16-17 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 8 | | **PV** 15 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D4.

**Armes :** Griffes 30%, 1D6 points de dommages +bd.

**Armure :** 3 points de cuir rugueux.

**Sortilèges :** Les Habitants des Sables possédant au moins 14 en POU peuvent connaître 1D8 sortilèges choisis par le Gardien.

**Compétences :** Discrétion 50%, Se Cacher 60%, Trouver Objet caché 50%.

**Perte de Santé Mentale :** Contempler un Habitant des Sables fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## HASTUR L'INDICIBLE, Grand Ancien

*"Paysage tout à fait extraterrestre... A l'arrière-plan, un lac profond. Hali ? Au bout de cinq minutes, l'eau commence à frissonner en cercles concentriques, comme si quelque chose montait vers la surface. Face vers l'intérieur. Une créature titanique, avec des tentacules. En forme de poulpe, mais dix fois plus grande que l'Octopus Appalyon de la côte occidentale. Ce qui lui servait de cou, diamètre facilement quarante-cinq mètres. Pas couru le risque de la voir de face."* — August Derleth, "La Fenêtre à Pignon."

Hastur l'Indicible vit dans les parages de l'étoile Aldebaran, dans la constellation du Taureau. Il serait lié au mystique Lac de Hali, au Signe Jaune et à Carcosa, ainsi qu'aux êtres qui résident en ces lieux. Il est souvent associé à la faculté de voler au travers de l'espace.

On ne sait pas grand-chose de son aspect physique. Dans un cas de possession par Hastur, le corps de la victime est devenu boursouflé et écailleux, alors que ses membres semblaient aussi flasques que s'ils avaient été désossés. Les choses qui vivent dans le Lac de Hali et qui lui sont apparentées ressemblent vaguement à des pieuvres vues de derrière. Leurs visages sont d'une laideur insupportable. Quoi qu'il en soit, l'aspect du Grand Ancien relèvera en grande partie de l'idée que s'en fait chaque Gardien. Les Byakhees, une race de créatures volantes vivant dans le vide interstellaire, sont ses serviteurs.

Le culte d'Hastur n'est que moyennement répandu sur Terre, bien que l'abominable peuple Tcho-Tcho soit connu pour l'adorer. Cette religion est particulièrement répugnante et si beaucoup en ont entendu parler, rares sont ceux qui s'y sont voués. Ses sectateurs se réfèrent toujours à Hastur comme à "Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé", mais il s'agit peut-être là d'une mauvaise traduction de son titre "l'Indicible".

Lorsqu'Hastur est invoqué (ce qui n'est possible que de nuit), 3 individus se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de lui doivent réussir à chaque round un jet d'Esquive, s'ils ne veulent pas être happés par le Grand Ancien, et détruits au cours du round suivant. Normalement, Hastur ne s'attaque pas à ses amis ou à ses adorateurs et est obligé de quitter la Terre dès qu'Aldebaran se couche à l'horizon.

### Hastur, Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 120 | CON 200 | TAI 100 | INT 15 | POU 35 |
| DEX 30 | Déplacement 20/50 en volant | | | **PV** 150 |

**Bonus aux dommages :** +13D6.

**Armes :** Tentacule/Griffes 100%, mort automatique.

**Armure :** La peau épaisse, écailleuse, caoutchouteuse et flasque d'Hastur lui confère 30 points d'armure.

**Sortilèges :** Il peut connaître tous les sortilèges, et notamment ceux de Contact et d'Appel, ainsi qu'Invoquer et Contrôler un Byakhee et Concocter le Breuvage de l'Espace.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Hastur coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## HORREURS CHASSERESSES Race Supérieure de Serviteurs

*"Et dans l'air au-dessus de lui flottaient de grandes créatures vipérines qui portaient des têtes bizarrement déformées et de grands appendices grotesquement griffus, se soutenant facilement*

*à l'aide de noires ailes gélatineuses d'une taille singulièrement monstrueuse."* — August Derleth, "Le Rôdeur Devant le Seuil".

Ces êtres ressemblent à d'énormes serpents/vers noirs et visqueux, dotés d'ailes membraneuses rappelant celles des chauves-souris. Ils sont particulièrement désagréables à contempler car ils se tortillent, se convulsent et changent de forme constamment. Certains spécimens ont une seule aile au lieu de deux. Les Horreurs Chasseresses s'expriment avec des voix puissantes et rocailleuses. Ces monstres mesurent en moyenne une douzaine de mètres de long.

Ils craignent la lumière du jour, et une forte explosion lumineuse (du genre de celles qui accompagnent les réactions nucléaires) pourrait en principe les réduire en poussière. Ils se déplacent avec vélocité et sont employés comme "chiens de chasse" par certains dieux, dont Nyarlathotep. On peut néanmoins les invoquer sans faire venir leur maître. Ils se nourrissent de sang et d'énergie vitale.

Une Horreur Chasseresse peut utiliser sa morsure et sa queue tentaculaire au cours d'un même round. La queue enserre généralement sa victime et l'immobilise. L'Horreur peut alors continuer à se battre, à moins qu'elle ne préfère s'envoler en emportant sa proie. Celle-ci ne parvient à se libérer qu'en réussissant un jet de sa FOR contre la FOR de la créature sur la Table de Résistance. Quand il maintient une victime avec sa queue, le monstre ne peut plus se battre qu'en mordant. Il lui est d'ailleurs possible de mordre sa proie avec un bonus de 20%, alors que celle-ci ne peut généralement répliquer qu'en utilisant certains sortilèges, du fait que ses bras sont immobilisés.

### Horreurs Chasseresses, Grandes Vipères Volantes

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 5D6+12 | 29-30 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 5D6+24 | 41-42 |
| INT | 1D6+12 | 15-16 |
| POU | 6D6 | 21 |
| DEX | 3D6+3 | 13-14 |
| Déplacement 7/11 en volant | | **PV** 26 |

**Bonus aux dommages moyen :** /.

**Armes :** Morsure 65%, 1D6 points de dommages.
Queue 90%, immobilisation.

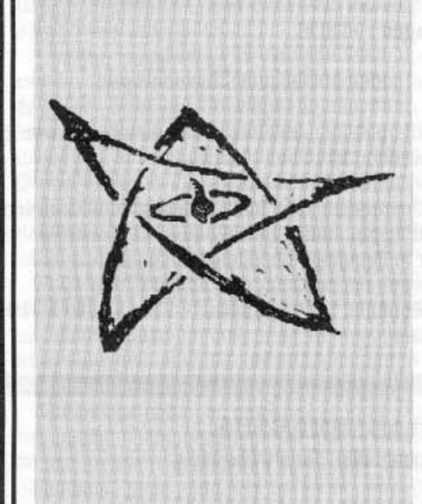
**Armure :** 9 points d'armure. Les armes à feu ne peuvent pas "empaler".

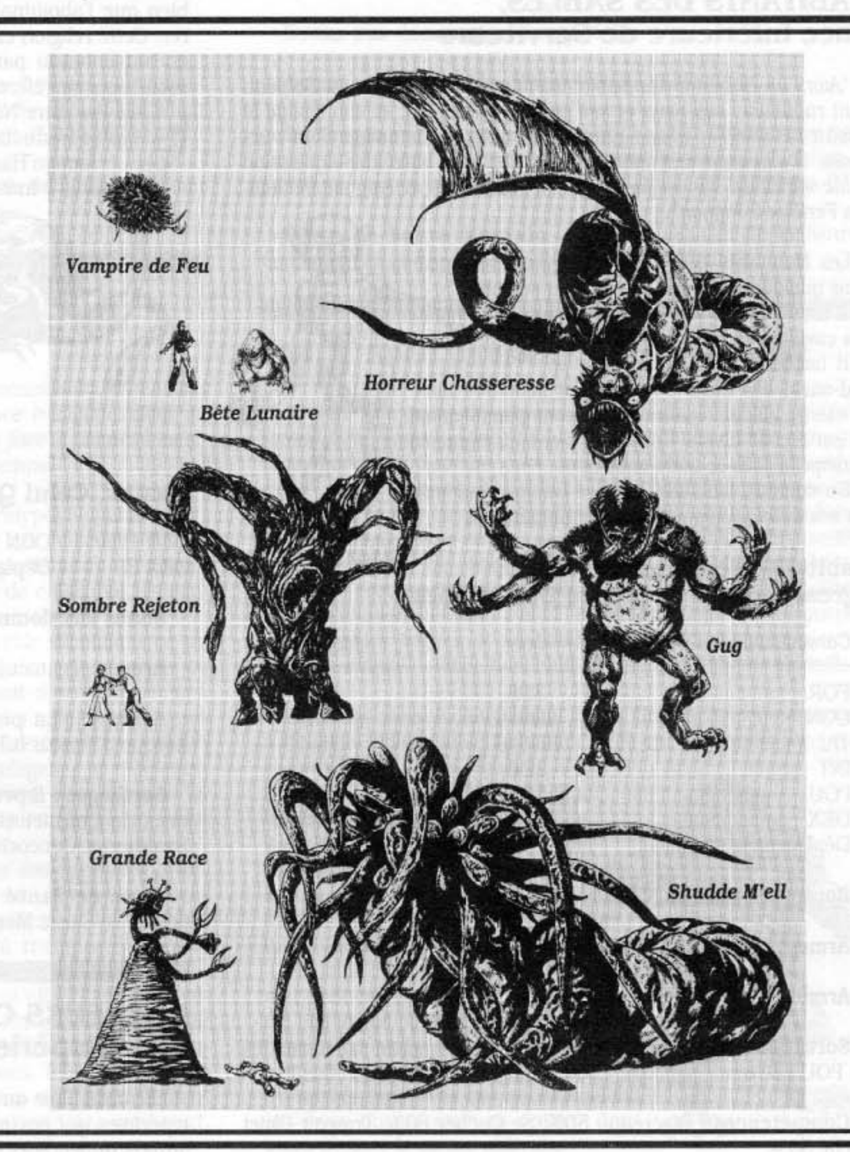
**Sortilèges :** Lancez 1D20. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de la créature considérée, elle ne connaît alors aucun sortilège. Sinon, elle en connaît un nombre équivalant au résultat du jet.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Horreur Chasseresse coûte 0/1D10 points de Santé Mentale.

### Illustrations Comparatives

Les trois illustrations ci-contre montrent diverses créatures du Mythe de Cthulhu, toutes représentées à la même échelle, afin qu'il vous soit possible de vous faire une bonne idée de leurs tailles respectives. Veuillez noter les malheureux investigateurs disséminés çà et là. N'oubliez pas que certaines créatures (Cthulhu, notamment) sont capables de modifier à volonté leur masse et leur taille. Les illustrations se bornent à présenter de simples images "symboliques", compréhensibles par n'importe quel être humain.





## HYPNOS, Dieu Très Ancien

*"D'une jeunesse intemporelle, le beau visage porte une barbe fournie et ondulée, des lèvres souriantes, des cheveux longs et bouclés, un front olympien, couronné de pavots."* — H.P. Lovecraft, "Hypnos".

Dans la nouvelle qui porte son nom, il est également révélé que la véritable forme d'Hypnos est aussi contrefaite et effrayante que peuvent l'être les pires cauchemars. En tant que dieu du sommeil, il est lié à la frontière onirique qui sépare le monde éveillé des Contrées du Rêve. Les rêveurs voyagent au travers de son domaine. Si l'un d'entre eux s'y aventure trop loin ou attire l'attention du dieu, celui-ci peut éventuellement lui donner une forme plus à son goût.

Hypnos peut ainsi "transformer" un dormeur comme il l'entend, pourvu qu'aucune de ses caractéristiques ne dépasse 50. Les compétences de la victime ne changent généralement pas, mais sa forme peut parfois les rendre plus ou moins inutilisables. Il est également possible que de nouvelles aptitudes lui soient accordées, alors que d'autres sont anéanties. Les proies d'Hypnos sont en principe condamnées à rester avec lui, sans espoir de pouvoir retourner un jour sur Terre.

### Hypnos, Dieu du Sommeil

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 20 | CON 100 | TAI 12 | INT 80 | POU 85 |
| DEX 30 | APP 30 | Déplacement 8 | | **PV** 56 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Transformation 100%, modification de l'apparence et des aptitudes.

**Armure :** Invulnérable à toutes les armes qui n'existent pas simultanément dans les Contrées du Rêve et dans le monde éveillé ; Hypnos ne peut donc être blessé que par des rêveurs ou des divinités.

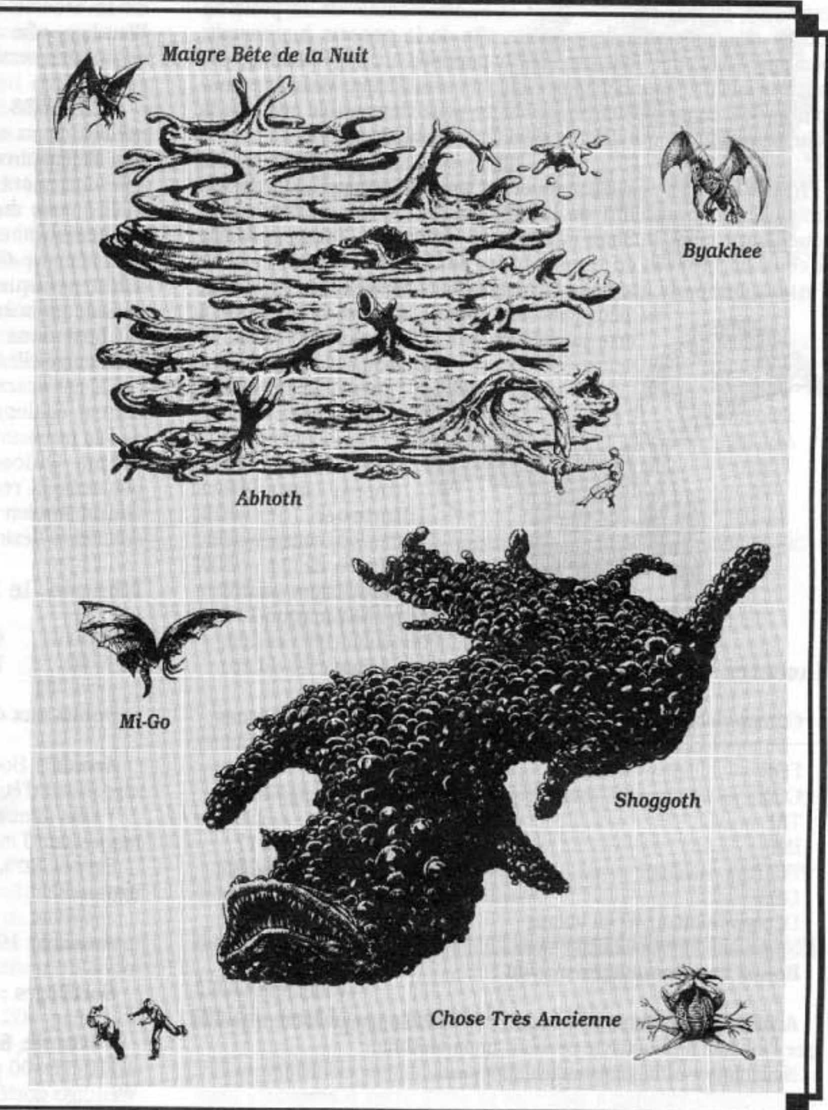
**Sortilèges :** Pouvoir de transformation.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Hypnos coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## INSECTES DE SHAGGAI, Race Inférieure Indépendante

*"Bien que leur vol fut très rapide, je pus, les sens aiguisés par la terreur, les distinguer plus en détail que je ne l'aurais souhaité. Les énormes yeux sans paupières qui me fixaient haineusement, les entrelacs de vrilles qui semblaient se balancer sous la tête, comme animées par un rythme cosmique, les dix pattes recouvertes de tentacules d'un noir brillant repliées sous un ventre pâle et les ailes rigides en demi-cercles couvertes d'écailles triangulaires — tout cela ne peut suffire à donner une image exacte de la monstruosité qui se précipitait vers moi. J'eus le temps de voir les trois bouches de la créature remuer en bavant, et puis elle fut sur moi."* — J. Ramsey Campbell, "The Insects from Shaggai."



Ces créatures insectoïdes n'ont jamais besoin de s'alimenter, car elles se nourrissent par photosynthèse et sont ainsi libres de consacrer leur temps à des mœurs décadentes, des réjouissances artistiques anormales et aux tortures qu'elles infligent aux nombreuses races qu'elles ont réduites en esclavage. Les Shans, comme on les nomme parfois, jouissent d'une longévité exceptionnelle et il leur faut des siècles pour accéder à la maturité. Ils sont très avancés sur le plan scientifique et disposent d'armes qui fonctionnent en concentrant l'énergie mentale (Points de Magie). Ces êtres vénèrent Azathoth et lui consacrent de nombreux rites complexes et des techniques de supplices.

Ils sont aujourd'hui en fuite. Shaggaï, leur planète, a été anéantie par un grand cataclysme cosmique. De nombreux représentants de l'espèce sont néanmoins parvenus à se réfugier dans des temples faits d'un métal gris indestructible, qu'ils ont ensuite téléportés sur d'autres mondes. L'atmosphère terrestre contient un composant qui a empêché ceux apparus sur notre planète de se téléporter à nouveau et qui leur interdit également de se déplacer sur de grandes distances.

Les exilés ont amené avec eux quelques esclaves et gardes originaires de la planète Xiclotl. A une certaine époque, ils ont dirigé une secte de sorcières humaines dont le but était de trouver des victimes à sacrifier à Azathoth.

**ATTAQUE MENTALE :** Les Shans sont des parasites semi-matériels. Une de ces créatures de la taille d'un pigeon peut ainsi traverser les chairs d'un homme afin d'atteindre son cerveau. Une fois à l'intérieur du crâne, elle lit la mémoire de son hôte et peut affecter le cours de ses pensées, tout en injectant des souvenirs et des idées qui lui sont propres. De jour, l'insecte "parasite" reste tranquille, laissant ainsi sa victime agir plus ou moins à sa guise. La nuit, il s'éveille et commence à implanter des souvenirs. Il peut ainsi "inscrire" des visions néfastes pour la Santé Mentale de sa proie ou effacer des fragments de mémoire afin de la pousser à accomplir certains actes. Elle finit par être hypnotisée à un tel point qu'elle apporte ensuite volontiers son concours aux Shans. Mais, très souvent aussi, ce processus progressif de prise de contrôle entraîne la folie de la victime, qui devient alors un hôte inadéquat.

**NEUROFOUET :** Le neurofouet est un petit appareil qui projette un faisceau tremblant de lumière blafarde. Lorsque le rayon touche une cible, le Shan qui le dirige oppose ses Points de Magie à ceux de la cible en question sur la Table de Résistance. Si l'insecte l'emporte, sa victime ressent alors les affres de l'agonie et ne peut plus rien faire d'autre que de se tordre à terre jusqu'à ce que le faisceau soit éteint. Si le monstre ne parvient pas à la dominer, elle ressent néanmoins une grande souffrance et son joueur doit alors diminuer de 20% toutes ses compétences, pour une durée de 24 - CON heures. Cette attaque peut être renouvelée à chaque round.

### Insectes de Shaggai, Parasites Mentaux

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D3 | 2 |
| CON | 1D3 | 2 |
| TAI | 1 | 1 |
| INT | 3D6+6 | 16-17 |
| POU | 5D6 | 17-18 |
| DEX | 2D6+24 | 31 |
| Déplacement 4/40 en volant | | **PV** 2 |

**Bonus aux dommages moyen :** /.

**Armes :** Parasitage 60%, prise de contrôle progressive une fois que l'insecte a pénétré le cerveau de la victime.
Neurofouet 50%, dommages spéciaux.

**Armure :** Aucune.

**Sortilèges :** Lancez 1D20. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de l'insecte, celui-ci ne dispose d'aucun sort. En revanche, s'il est inférieur ou égal à cette caractéristique, le monstre connaît alors un nombre de sortilèges équivalant au jet de dé. Appeler Azathoth est le sort le plus communément connu.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Shan fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## ITHAQUA, Grand Ancien

*"Les astres avaient disparu... le grand nuage qui avait obscurci le ciel rappelait étrangement la silhouette d'un homme immense. Et... là où aurait dû être le sommet du "nuage", là où aurait dû se trouver la tête de la chose, il y avait deux étoiles brillantes, visibles malgré les ténèbres, deux étoiles brillantes, aussi embrasées que des... yeux !"* — August Derleth, "The Thing That Walked on the Wind".

On prétend qu'Ithaqua résiderait dans la partie la plus septentrionale de l'Amérique du Nord, où des Indiens l'auraient rencontré. Il est réputé hanter les étendues désertiques et suivre à la trace les voyageurs infortunés avant de les emporter avec lui. Ses victimes sont ensuite retrouvées, des semaines ou des mois plus tard, à moitié enfouies dans le sol — comme si elles étaient tombées d'une grande hauteur —, pétrifiées par le gel dans des postures attestant des souffrances qu'elles ont endurées, avec quelques parties importantes de leur anatomie en moins.

Le culte d'Ithaqua est de faible importance, bien que nombreux soient ceux qui le redoutent dans le Grand Nord. Les habitants de la Sibérie et de l'Alaska offrent parfois des sacrifices au Wendigo, afin qu'il épargne leurs campements. Mais les sectes organisées semblent rares.

**ATTAQUES :** Si Ithaqua ne se trouve qu'à quelques dizaines de mètres de sa victime, il peut utiliser de violentes bourrasques afin de l'aspirer et de l'emporter dans les airs. Elle doit alors opposer avec succès sa FOR à celle du Wendigo sur la Table de Résistance, pour éviter d'être enlevée. Le Grand Ancien peut ainsi attaquer plusieurs personnes en même temps, mais il lui faut dans ce cas diviser sa FOR entre elles.



S'il est assez proche pour cela, il peut également employer une de ses puissantes serres à chaque round. Quiconque sera attrapé par celle-ci restera à la merci du Grand Ancien aussi longtemps que celui-ci le désirera.

### Ithaqua, le Marcheur du Vent, le Wendigo

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 50 | CON 150 | TAI 100 | INT 10 | POU 35 |
| DEX 30 | Déplacement 10/100 en volant | | | **PV** 125 |

**Bonus aux dommages :** +8D6.

**Armes :** Bourrasque 100%, la victime est emportée dans les airs avant d'être lâchée*.

* *Elle tombe ensuite de 1D10x3 mètres (1D6 points de dommages par 3 m de chute).*

Serres 80%, 6D6 points de dommages (ignorent toutes les armures).

**Armure :** 10 points de peau et d'épaisse sécrétion visqueuse.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges d'Appel et de Contact.

**Perte de Santé Mentale :** Contempler Ithaqua fait perdre 1D10/1D100 points de Santé Mentale. Entendre le hurlement du Wendigo porté par le vent du nord coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

## LARVES AMORPHES, Race Inférieure de Serviteurs

*"Lorsque les hommes de K'n-Yan étaient descendus dans les gouffres noirs de N'Kai, munis de grands projecteurs atomiques, ils avaient trouvé des êtres vivants, des êtres vivants qui glissaient le long des canaux creusés dans la pierre et qui adoraient des images d'onyx et de basalte représentant Tsathoggua. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme lui. Ils étaient bien pire, c'étaient des tas amorphes de limon noir visqueux qui pouvaient prendre temporairement une forme convenant à un but déterminé. Les explorateurs de K'n-Yan ne s'attardèrent pas à faire des observations détaillées et ceux qui s'échappèrent vivants scellèrent le passage."* — H.P. Lovecraft et Zealia Bishop, "Le Tertre".

Ces êtres amorphes sont capables de changer de forme instantanément et de prendre aussi bien l'apparence d'un crapaud rudimentaire, que celle d'un grand ver muni de centaines d'embryons de pattes. Ils peuvent se glisser (suinter) au travers d'étroites fissures et il leur est possible d'allonger leurs appendices à volonté. Ils sont fortement apparentés à Tsathoggua et on en rencontre souvent dans ses temples et dans des cavernes souterraines.

Du fait de leur extrême fluidité et de la rapidité déconcertante avec laquelle ils peuvent se métamorphoser, ces monstres possèdent au moins quatre modes d'attaque, qu'ils sont susceptibles de changer à tous les rounds selon leur désir (ils ne peuvent en utiliser qu'un seul à la fois). L'un d'eux mérite que l'on s'y attarde car il est plus complexe que les autres.

**MORSURE :** La victime est instantanément avalée. Elle encaisse 1 point de dommages (de constriction) au round suivant, 2 à celui d'après, puis 3, 4, etc. Les dégâts qu'elle subit augmentent d'1 point par round. Après avoir été gobée, elle ne peut plus entreprendre aucune action, bien que ses amis puissent quant à eux tenter de tuer le monstre pour la libérer. Les Larves sont capables d'employer cette attaque une fois par round, tant que les TAI cumulées des proies ingurgitées ne dépassent pas la leur. Lorsqu'elles digèrent, elles peuvent toujours combattre mais pas se déplacer, à moins de régurgiter ce qu'elles ont avalé.

**Larves Amorphes de Tsathoggua**

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D6+6 à 6D6+6 | 9-27 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 1D6+6 à 6D6+12 | 15-33 |
| INT | 2D6+6 | 13 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 12 | | **PV** 3-22 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Fouet* 90%, 1D6 points de dommages.
Tentacule** 60%, bd.
Coup*** 20%, bd.
Morsure 30%, dommages spéciaux.

** Peut immobiliser une victime (voir Lutte) au lieu d'infliger des dommages ; la portée du fouet est égale en mètres à la TAI du monstre.*

*** Peut frapper 1D3 adversaires par round et les immobiliser (voir Lutte) au lieu d'infliger des dommages ; la portée d'un tentacule est égale à la TAI du monstre en mètres.*

**** Chances de toucher toujours à 20%, inflige 2D6 points de dommages (ou le bonus aux dommages, si celui-ci est plus élevé).*

**Armure :** Ces êtres sont invulnérables à toutes les armes physiques, même celles qui ont été enchantées, car leurs blessures se referment aussi vite qu'elles se sont ouvertes. Ils peuvent cependant être affectés par des sortilèges, du feu, des produits chimiques, etc.

**Sortilèges :** Une Larve connaîtra un sortilège lorsque l'on réussira un jet de pourcentage inférieur à la somme de son INT et de son POU. Certaines peuvent en connaître un grand nombre.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Larve Amorphe fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.

## LARVES STELLAIRES DE CTHULHU, Race Supérieure de Serviteurs

*"Ils demeuraient tous dans leurs maisons de pierre de la grande cité de R'lyeh, préservés par les charmes du puissant Cthulhu et attendant une résurrection glorieuse, au moment où les étoiles et la Terre seraient une fois de plus prêtes pour Eux..."* — H.P. Lovecraft, "L'Appel de Cthulhu".

Ce sont de gigantesques créatures octopoïdes ressemblant à Cthulhu, mais en plus petit. Tous les habitants de R'lyeh n'ont pas été pris au piège lorsque la ville s'est abîmée dans les flots. Certains vivent encore aujourd'hui au fond des fosses océaniques, où ils sont servis par les Profonds. Des entités qui leur sont apparentées existent dans l'espace stellaire, comme ces êtres qui infesteraient le Lac de Hali, proche d'Aldebaran dans la constellation du Taureau.



Une Larve Stellaire peut attaquer soit avec ses tentacules, soit avec ses griffes. A chaque round, elle peut utiliser 1D4 de ses appendices ou une seule de ses pattes griffues. Les dommages causés par les tentacules sont égaux à la moitié du bonus aux dommages de la créature, tandis que les griffes infligent des blessures correspondant à ce bonus.

**Larve Stellaire de Cthulhu, Satrapes du Dormeur**

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6x10 | 70 |
| CON | 3D6x5 | 45-60 |
| TAI | 3D6x10 | 90-120 |
| INT | 6D6 | 21 |
| POU | 6D6 | 21 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 20/20 en nageant | | **PV** 68-90 |

**Bonus aux dommages moyen :** +11D6.

**Armes :** Tentacule 80%, 1/2 bd.
Griffes 80%, bd.

**Armure :** 10 points de peau graisseuse. Les Larves Stellaires peuvent régénérer 3 Points de Vie par round.

**Sortilèges :** Chacune de ces créatures connaît au moins 3D6 sortilèges.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Larve Stellaire fait perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## LLOIGORS, Race Indépendante Supérieure

*"Les invisibles venus des étoiles. Ces derniers étaient absolument étrangers à notre Terre et leur chef s'appelait Ghatanothoa, le noir. Ils prenaient parfois une forme, telle celle du monstre de la*

*tablette, qui était une représentation de Ghatanothoa, mais ils n'existaient que comme "tourbillons" de puissance à l'état naturel."*
— Colin Wilson, "Le Retour des Lloigors."

Sous leur forme naturelle, les Lloigors sont des espèces de tourbillons d'énergie complètement invisibles pour l'œil humain. Ils adoptent parfois une enveloppe tangible, mais seulement en de rares occasions. Leur corps est alors monstrueux et possède certaines ressemblances avec celui d'énormes reptiles, bien qu'un examen approfondi révèle que ces sauriens n'ont rien à voir avec ceux de notre planète.

L'esprit des Lloigors n'est pas divisé en plusieurs couches de conscience. Ils n'oublient jamais rien et n'ont pas d'imagination, ni de subconscient, susceptibles de les induire en erreur. Leur attitude d'un pessimisme absolu rend leur mode de pensée et leurs actes totalement incompréhensibles à l'homme. L'infortuné qui entre en contact mental avec ces créatures sombre invariablement dans une dépression suicidaire.

On croit savoir que les Lloigors sont originaires de la galaxie d'Andromède et qu'ils ont établi leur première colonie terrestre sur un continent qui se trouvait jadis dans l'Océan Indien. Il s'agit d'ailleurs peut-être du fameux continent perdu qui a été englouti par les flots, entraînant dans sa disparition R'lyeh et les Larves Stellaires qui l'habitaient. A l'époque, les Lloigors employaient des esclaves humains qu'ils traitaient avec une cruauté inimaginable. Ils faisaient ainsi régner la discipline en amputant les récalcitrants de leurs membres ou en faisant pousser sur leur corps des tumeurs cancéreuses en forme de tentacules. Le déclin et la décadence de ces monstres se sont poursuivis jusqu'à ce qu'ils se retirent sous la terre et les océans, où il leur a été possible d'entretenir leur énergie vacillante.

Ces dernières années, les Lloigors se sont manifestés au Pays-de-Galles, dans le Rhode Island et en Irak. Le folklore d'Haïti, de Polynésie et du Massachusetts fait en outre référence à leur existence. Ces êtres sont quelquefois associés au Grand Ancien Ghatanothoa, qui gît maintenant au fond du Pacifique, et à Ithaqua.

**COMMENT ILS UTILISENT LES HUMAINS :** Les individus qui servent les Lloigors viennent généralement de familles ayant des antécédents d'instabilité mentale. Ces entités immatérielles ont besoin des hommes pour survivre. Elles doivent en effet absorber l'énergie d'êtres intelligents pour être à même d'accomplir certaines tâches indispensables. En dépensant 1 de ses propres Points de Magie, un Lloigor peut ainsi en soutirer 1D6 à un humain endormi. Il utilise ensuite ces points pour exécuter divers actes magiques. Un monstre de ce genre peut aussi drainer l'énergie de plusieurs humains en même temps, et cela à plusieurs kilomètres de distance, en dépit de tous les obstacles éventuels. Lorsqu'elles se réveillent, ses victimes souffrent généralement de maux de tête et ont l'impression d'avoir mal dormi.

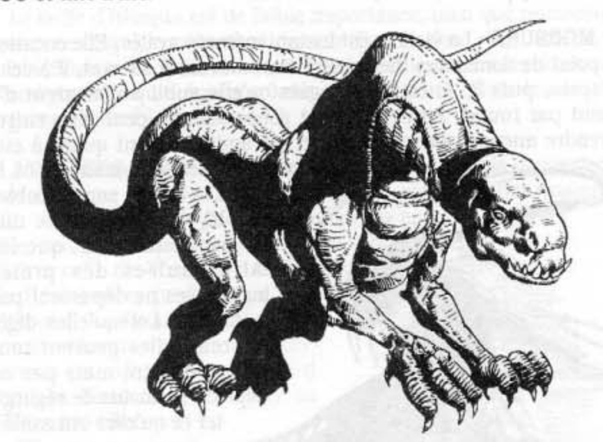
**ABSORPTION DE POINTS DE MAGIE :** Un Lloigor peut directement drainer tous les Points de Magie d'une cible donnée pendant son sommeil. Une situation aussi anormale a invariablement pour effet d'affaiblir considérablement, aussi bien physiquement que spirituellement, le personnage concerné, qui peut en tomber malade et même en mourir. Au terme de chaque journée d'inconscience passée avec 0 Points de Magie, il doit effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON. Si ce jet est réussi, il parvient à résister à l'attaque, ce qui a pour effet de le réveiller et de lui faire récupérer 1 Point de Vie. Dans le cas contraire, en revanche, il perd 1 Point de Vie et reste inconscient. Si le résultat du jet est compris entre 96 et 00, il perd en outre définitivement 1 point de CON.

**POUVOIRS TELEKINETIQUES :** Un Lloigor peut produire des effets télékinétiques afin d'agir sur les gens ou de manipuler des objets (l'aiguille d'une boussole, le loquet d'une porte, etc.). Le monstre immatériel doit alors se trouver à quelques mètres à peine de sa cible. A la surface du sol, il lui faudra dépenser 10 Points de Magie pour obtenir une manifestation de FOR 1. Dans un lieu dégagé situé sous le niveau de la mer, comme le lit d'une rivière asséchée ou un canyon, la même chose ne lui demandera que 6 Points de Magie. Et il ne lui en faudra que 3 dans un souterrain ou une caverne. Plusieurs Lloigors peuvent s'associer afin d'accomplir des actions de grande envergure.

**ATTAQUE TOURBILLONNANTE :** L'arme la plus redoutable des Lloigors est une sorte *d'implosion*, dont le bruit rappelle celui d'un roulement de tonnerre lointain. Ce type d'attaque a pour effet de déchiqueter tout ce qui se situe dans son aire d'effet, ainsi que de fissurer et de décolorer le sol à cet endroit. Les Lloigors doivent dépenser au moins 10 Points de Magie pour soumettre une zone de 10 mètres de diamètre à cet effet destructeur. Tout ce qui s'y trouve se voit alors infliger 1D100 points de dommages. Un personnage pourra éventuellement fuir à temps, s'il connaît la sinistre signification que peuvent revêtir une faible pulsation à peine perceptible et l'apparition dans l'air de lignes tourbillonnantes.

**MANIFESTATIONS REPTILIENNES :** Pour revêtir l'apparence d'un monstrueux reptile distordu, un Lloigor doit dépenser un nombre de Points de Magie équivalant à la TAI du reptile concerné. Une fois que le corps s'est matérialisé, il peut ensuite être dissipé à volonté. Si un Lloigor est tué alors qu'il est sous cette forme, sa mort est définitive. Plusieurs monstres peuvent conjuguer leurs Points de Magie afin de permettre à l'un d'entre eux de se matérialiser rapidement. Un Lloigor "saurien" dispose des mêmes pouvoirs que s'il était incorporel, sauf qu'il ne lui est plus possible de traverser les murs et qu'il n'est plus invisible.

Il a alors toutes les caractéristiques indiquées ci-dessous. Lorsqu'il est immatériel, il ne possède pas celles notées entre parenthèses. Dans ce dernier cas, il se limite donc à une INT, un POU et une DEX.



**Lloigors, Maîtres des Tentacules**

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| (FOR) | 3D6+30 | 41-42 |
| (CON) | 8D6 | 28 |
| (TAI) | 2D4x10 | 50 |
| INT | 4D6+6 | 20 |
| POU | 4D6 | 14 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |

Déplacement 7/3 sous forme immatérielle au travers de la pierre **(PV)** 39

**(Bonus aux dommages moyen) :** +5D6.

**(Armes) :** Griffes 30%, 1D6 points de dommages +bd.
Morsure 50%, 2D6 points de dommages.

**(Armure) :** 8 points de peau reptilienne. Quand il est incorporel, un Lloigor ne peut être blessé par aucune arme, qu'elle soit magique ou non.

**Sortilèges :** Tous les Lloigors connaissent au moins 1D4 sortilèges.

**Perte de Santé Mentale :** La manifestation reptilienne d'un Lloigor fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale. Sa forme immatérielle est sans effet sur la SAN. Un contact mental coûte 1/1D4 points de Santé Mentale.

## MAIGRES BETES DE LA NUIT, Race Inférieure de Serviteurs

*"Noires choses repoussantes et grotesques ayant un épiderme doux et huileux comme en ont les baleines, d'affreuses cornes courbées l'une vers l'autre, des ailes de chauve-souris dont le battement ne faisait pas de bruit, d'ignobles pattes préhensiles et des queues poilues qu'elles balançaient continuellement. Le pire de tout était qu'elles ne parlaient jamais et ne riaient jamais, car elles n'avaient pas de visage qui leur eut permis de sourire, mais seulement une suggestive blancheur qui devait leur en tenir lieu. Elles n'étaient capables que de saisir, de voler et de pincer, car tel est le destin des Maigres Bêtes de la Nuit."* — H.P. Lovecraft, "A la Recherche de Kadath".

Les Maigres Bêtes de la Nuit sont au service de Nodens, pour le compte duquel — entre autres choses — elles se saisissent des importuns et les emmènent dans les lieux les plus lugubres et répugnants que l'on puisse imaginer, afin qu'ils y meurent. Ces créatures vivent en divers endroits parmi les plus reculés de notre monde et ne sortent jamais qu'à la nuit tombée. Elles ne sont pas très intelligentes, mais semblent néanmoins capables de comprendre certaines langues (comme le couinement des Goules) et entretiennent de bonnes relations avec quelques races occultes. Elles essayent toujours d'approcher silencieusement de leur proie, afin de lui voler ses armes, avant de la réduire à l'impuissance.

Plusieurs Bêtes de la Nuit peuvent éventuellement unir leurs forces pour s'emparer d'un adversaire particulièrement résistant.

Une fois qu'une victime est capturée, elles s'amusent ensuite à la "titiller". Ce mode d'attaque est particulièrement énervant, car les poils de leur queue sont aussi tranchants que des rasoirs et représentent un réel danger, quand bien même ils n'infligent pas de dommages : le prisonnier, désorienté et humilié, ne peut alors plus penser à autre chose qu'à la menace qui pèse sur lui et le contraint à l'immobilité. Les Bêtes de la Nuit savent parfaitement tirer parti des trous dans les vêtements, quand elles cherchent à atteindre les points qui leur permettent de paralyser ainsi une victime. Des habits épais ou une armure ne sont dans ce cas d'aucune utilité.



### Maigres Bêtes de la Nuit, Choses sans Visages

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 | 10-11 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 4D6 | 14 |
| INT | 1D6 | 3-4 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 6/12 en volant | | **PV** 13 |

**Bonus aux dommages moyen :** +0.

**Armes :** Prise 30%, la victime est immobilisée et peut être titillée.
Titillation 30%, immobilisation pendant 1D6+1 rounds.

**Armure :** 2 points de peau.

**Sortilèges :** Aucun.

**Compétences :** Discrétion 90%, Se Cacher 90%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une Maigre Bête de la Nuit coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

## MI-GO, les Fungi de Yuggoth, Race Inférieure Indépendante

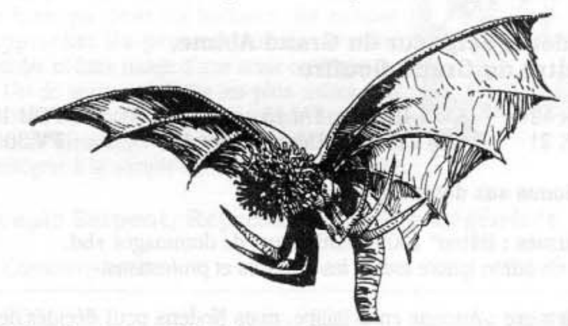
*"C'étaient des créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long ; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés ; une espèce d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête... Parfois, elles marchaient sur toutes leurs pattes, et parfois, uniquement sur la paire postérieure."* — H.P. Lovecraft, "Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres."

Les Mi-Go appartiennent à une race interstellaire dont la base, ou colonie principale, est située sur Yuggoth (Pluton). Ils possèdent des exploitations minières, dont ils extraient des minerais rares, dans les régions montagneuses de la Terre. Les Mi-Go ne sont de toute évidence pas des animaux, mais semblent plutôt apparentés aux champignons (fungi). Ils communiquent entre eux en modifiant les couleurs de leur tête, qui ressemble à un cerveau. Ils sont cependant capables de s'exprimer également en employant les langues humaines, qu'ils prononcent d'une voix bourdonnante faisant penser au chant des insectes. Ils adorent à la fois Nyarlathotep et Shub-Niggurath, et peut-être d'autres Grands Anciens encore. Pour faciliter le déroulement de leurs opérations sur Terre, ils n'hésitent pas à engager des agents humains et entrent parfois en contact avec des sectes. Lovecraft indique qu'ils sont à l'origine de la légende de l'Abominable Homme des Neiges des régions himalayennes.

Les Fungi de Yuggoth ne peuvent assimiler les nourritures terrestres et sont obligés d'importer tous leurs aliments d'autres mondes. Leurs grandes ailes les rendent capables de voler au travers de l'éther interstellaire, mais ils éprouvent des difficultés à manœuvrer en vol atmosphérique. Quoique les plaques photographiques ordinaires ne saisissent pas leur image, un bon chimiste est capable de concevoir une émulsion qui leur soit adaptée. Lorsqu'ils meurent, leur corps se dissout intégralement en quelques heures à peine.

Ils sont capables de prouesses chirurgicales étonnantes. Ainsi, une de leur spécialité consiste à prélever le cerveau d'un homme pour le placer ensuite dans un tube en métal où il continuera à vivre. Grâce à un appareillage approprié, cet organe peut voir, entendre et parler, ce qui permet aux Mi-Go de communiquer avec lui. Ces êtres emploient essentiellement ce procédé pour emmener avec eux les individus qui, autrement, ne supporteraient pas le vide de l'espace.

En combat rapproché, un Fungus de Yuggoth peut faire usage de deux de ses pinces simultanément. Si l'une d'elle touche un adversaire, le Mi-Go tente alors de s'accrocher à lui (il faut réussir un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour se libérer) et l'emporte ensuite dans les airs, soit afin de le laisser choir une fois parvenu à bonne altitude, soit pour l'emmener dans les hautes couches de l'atmosphère où ses poumons exploseront.



### Mi-Go, les Fungi de Yuggoth

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 | 10-11 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 3D6 | 10-11 |
| INT | 2D6+6 | 13 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 4D6 | 14 |
| Déplacement 7/9 en volant | | **PV** 10-11 |

**Bonus aux dommages moyen :** +0.

**Armes :** Pince 30%, 1D6 points de dommages + prise.

**Armure :** Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dommages minimum.

**Sortilèges :** Tous les Mi-Go ont une chance égale à 2 fois leur INT de connaître 1D3 sortilèges.

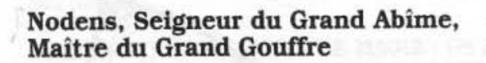
**Perte de Santé Mentale :** Voir un Mi-Go fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## NODENS, Dieu Extérieur

*"Sur le dos des dauphins se balançait un vaste coquillage à l'intérieur duquel il y avait la forme grise et terrible du primitif Nodens, le maître du Grand Gouffre... Le vénérable Nodens, alors, étendit sa main flétrie et aida Olney et son hôte à pénétrer dans le vaste coquillage."* — H.P. Lovecraft, "L'Etrange Maison Haute dans la Brume".

Nodens revêt généralement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent à bord d'un chariot constitué d'un énorme coquillage, tiré par des monstres extraterrestres ou des créatures fantastiques issues des légendes terrestres.

Il lui arrive, parfois, d'adopter une attitude presque amicale envers l'humanité. Nodens est réputé être venu en plusieurs occasions sur notre planète. Il aurait ainsi aidé maintes fois des victimes de Nyarlathotep et des Grands Anciens. Aucune secte ne lui est cependant vouée sur Terre. Il a à son service d'horribles créatures appelées les Maigres Bêtes de la Nuit. Nodens n'attaque jamais physiquement ses adversaires. S'il est confronté à un ennemi relativement faible, il convoque des Bêtes de la Nuit en nombre suffisant pour l'en débarrasser. Si son opposant est puissant, il tente alors de le renvoyer d'où il vient, et y parvient sur un jet de pourcentage supérieur au POU de l'entité en question, qui est alors contrainte de retourner dans ses domaines. En cas d'échec, c'est lui qui se retire afin d'éviter tout affrontement physique. Il lui est arrivé plusieurs fois, en une telle occurence, d'emmener avec lui un humain qu'il désirait sauver. On prétend qu'il a déjà conduit ainsi un homme jusqu'aux confins de la galaxie (et qu'il l'a ramené).



### Nodens, Seigneur du Grand Abîme, Maître du Grand Gouffre

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 42 | CON 45 | TAI 15 | INT 70 | POU 100 |
| DEX 21 | APP 21 | Déplacement 12 | | **PV** 30 |

**Bonus aux dommages :** +3D6.

**Armes :** Bâton* 100%, 4D6 points de dommages +bd.
** Ce bâton ignore toutes les armures et protections.*

**Armure :** Aucune en principe, mais Nodens peut décider de se protéger en se créant 1 point d'armure par Point de Magie dépensé. Cette "armure" durera jusqu'au coucher de la Lune ou jusqu'au lever du soleil.

**Sortilèges :** Nodens peut appeler des Maigres Bêtes de la Nuit à son aide — 1D10 par Points de Magie qu'il dépense. Il possède également d'autres types de serviteurs, qu'il peut convoquer en sacrifiant 1 Point de Magie. Il soigne ses blessures en perdant 1 Point de Magie par Point de Vie restauré. Le Gardien peut lui accorder autant de sortilèges qu'il le désire.

**Perte de Santé Mentale :** Nodens ne produit aucun effet sur l'équilibre psychologique des personnages qu'il rencontre.

## NYARLATHOTEP, Dieu Extérieur

*"Une grande silhouette élancée ayant ce jeune visage propre aux antiques pharaons et portant des robes prismatiques et un diadème d'or qui semblait luire comme d'une lumière intérieure... la fascination d'un dieu sombre et d'un archange déchu, et ses paupières semblaient cacher les pétillements d'une humeur capricieuse."* — H.P. Lovecraft, "A la Recherche de Kadath".

Nyarlathotep est à la fois le messager, le cœur et l'âme des Dieux Extérieurs. Il est le seul d'entre eux à posséder une véritable personnalité et prétend pouvoir revêtir un millier de formes différentes. A ses yeux, causer la folie et la démence est plus important et agréable que tuer et détruire.

Seules quelques-unes des apparences de Nyarlathotep ont été décrites : celle d'un homme au teint bistre de type égyptien ; celle d'une énorme monstruosité aux membres griffus, qui a en guise de visage un long tentacule rouge sang susceptible de s'étirer vers l'avant quand la "chose" hurle à la Lune ; celle d'une créature noire dotée d'ailes et d'un œil triple qui ne peut supporter la lumière ; celle d'Ahtu, lequel a droit à sa propre entrée dans le présent chapitre. Enfin, certains indices donnent à penser que "l'Homme Noir" des sabbats pourrait très bien n'être que l'une des formes du dieu.

Nyarlathotep accomplit les volontés des Dieux Extérieurs et il est souvent fait référence à lui comme étant l'âme même de ces entités. Il essaye sans trêve de plonger l'humanité dans les tourments de la folie, et de nombreuses prophéties (dont les nouvelles *Le Chaos Rampant*, *Nyarlathotep*, et le poème *Les Fungi de Yuggoth*) tiennent pour acquis qu'il détruira un jour la race humaine, voire la Terre tout entière. Nyarlathotep apparaît toujours comme un être cynique, qui traite ses maîtres avec mépris.

Toutes les invocations adressées aux Dieux Extérieurs mentionnent son nom, sans doute parce qu'il est leur messager. Toutes les races du Mythe connaissent sa puissance et la redoutent, aussi lui arrive-t-il de leur demander de menus services.

Les adorateurs des Dieux Extérieurs n'agissent le plus souvent que dans l'espoir de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep, car ses supérieurs sont trop stupides ne serait-ce que pour leur prêter attention.

A ces adeptes, le Chaos Rampant octroie parfois un sortilège, des connaissances scientifiques, des croyances religieuses schismatiques ou encore une créature monstrueuse qui sera à leurs ordres. Ses présents sont toujours conçus de façon à semer le trouble et la terreur au sein de l'humanité. Ils ont même parfois des effets néfastes sur leurs bénéficiaires.

Si Nyarlathotep dispose des serviteurs habituels des Autres Dieux, certaines races lui sont en outre personnellement attachées, comme les Shantaks et les Horreurs Chasseresses. Il peut, si tel est son bon plaisir, faire don de n'importe quel type de créature à ses fidèles, ce qui toutefois se produit rarement, car il faut normalement dans ce cas lui offrir, ainsi qu'à ses pairs, une partie de ses points de POU (ou d'une autre caractéristique).

**RENCONTRES :** Sous sa forme humaine, ce dieu établit parfois des relations amicales avec ses adversaires dans le but de les corrompre et de les tromper. Il répugne toujours à révéler sa véritable nature en utilisant des pouvoirs surnaturels, à moins qu'il n'y soit contraint.

Nyarlathotep a la possibilité d'invoquer n'importe quel être décrit dans le présent ouvrage (et bien d'autres encore) au prix d'un Point de Magie par point de POU de la créature appelée. Lorsqu'il revêt une apparence monstrueuse, il s'agrippe généralement à ses proies afin de les emporter avec lui.

On peut le tuer par des moyens physiques normaux, quand il est sous forme humaine. Une fois mort, son corps se met aussitôt à tressauter et à trembler, avant d'exploser, révélant ainsi l'abomination griffue décrite plus haut (ou tout autre de ses formes). Cette chose s'élève alors du cadavre déchiqueté pour disparaître dans les cieux, sans plus molester son assassin. Il est difficile de tuer cette enveloppe monstrueuse, mais si l'on y parvient, le dieu s'en retourne d'où il est venu.

Sa forme démoniaque et griffue se modifie sans cesse, mais dispose à chaque round d'au moins deux pattes pour se battre.

### Nyarlathotep, le Chaos Rampant

| *Caractéristiques* | *Humain* | *Monstre* |
|---|---|---|
| FOR | 12 | 80 |
| CON | 19 | 50 |
| TAI | 11 | 90 |
| INT | 86 | 86 |
| POU | 100 | 100 |
| DEX | 19 | 19 |
| APP | 18 | — |
| **PV** | 15 | 70 |
| Déplacement | 12 | 16 |
| Bonus aux dommages | +0 | +10D6 |

**Combattant humain :** Toutes les armes à 100%, dommages en fonction de l'arme choisie.

**Combattant monstrueux :** Griffes 85%, 10D6 points de dommages + bd.

**Armure :** Aucune. S'il n'a plus de Points de Vie, il tombe à terre et change de forme (devenant encore plus horrible et provoquant ainsi une perte supplémentaire de points de SAN), avant de s'enfuir dans l'espace interstellaire.

**Sortilèges :** Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. Il peut en outre invoquer n'importe quel monstre au prix d'1 Point de Magie par point de POU que possède celui-ci, et appeler un Shantak, une Horreur Chasseresse ou un Serviteur des Dieux Extérieurs en ne dépensant qu'1 seul Point de Magie.

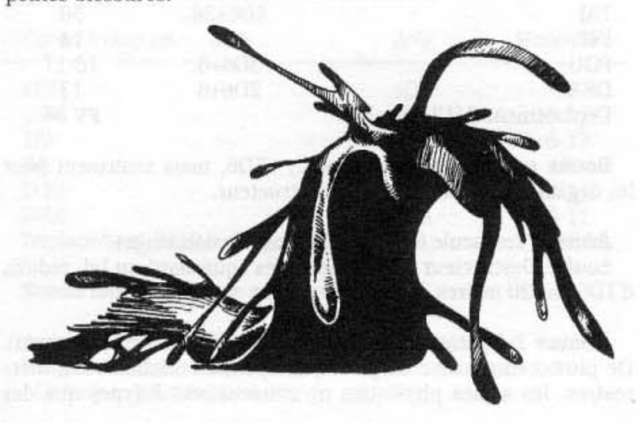
**Perte de Santé Mentale :** Voir Nyarlathotep sous sa forme humaine n'a pas d'incidence sur la SAN. En revanche, contempler l'une de ses 999 autres apparences fait perdre 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## NYOGTHA, Grand Ancien

*"Une odeur insidieuse pénétra dans la pièce. Une odeur fauve, vaguement reptilienne et nauséabonde. Le disque s'élevait inexorablement et un petit doigt noir apparut sur le rebord... Une grande vague de noirceur, ni liquide ni solide, une effarante masse gélatineuse se répandit..."* — Henry Kuttner, "Epouvante à Salem."

Nyogtha est une divinité mineure censée habiter les cavernes souterraines de notre planète. Il n'est pas impossible qu'elle soit apparentée à Cthulhu. Elle ressemble à une tache d'obscurité douée de vie, de laquelle jaillissent à volonté des tentacules ou des pseudopodes.

Nyogtha n'a que peu d'adorateurs et la plupart appartiennent à la catégorie des sorcières et de leurs semblables. Il leur enseigne parfois des sortilèges en échange de sacrifices et de points de POU. A moins d'être repoussé par des sorts adéquats, il s'empare alors de ses victimes afin de les entraîner dans son repaire souterrain. S'il décide de combattre de façon classique, toute personne se trouvant à moins de 10 mètres de lui se voit infliger 1D10 points de dommages sous la forme d'innombrables petites blessures.



### Nyogtha, la Chose Qui Ne Devrait Pas Etre

FOR 85 CON 40 TAI 80 INT 20 POU 28
DEX 20 Déplacement 10 **PV** 60

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Tentacule 100%, 1D10 de dommages ou immobilisation.

**Armure :** Les 10 premiers points de dommages reçus par Nyogtha à chaque round ne l'affectent pas (quelle que soit l'arme employée). Il s'en retourne dans son domaine une fois qu'il n'a plus de Points de Vie.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges d'Appel et de Contact ; Création de Portail.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Nyogtha fait perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## PEUPLE SERPENT, Race Inférieure Indépendante

*"Ils marchaient en ondulant, dressés sur des membres acquis avant l'apparition des mammifères, leur corps bigarré et imberbe se courbant avec une grande souplesse. Tandis qu'ils allaient et venaient, ils prononçaient de leur puissante voix sifflante une étrange incantation."* — Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

Ces êtres écailleux, dotés d'une tête ophidienne, ressemblent à des serpents dotés de deux bras et de deux jambes. Ils possèdent une queue et sont souvent vêtus de robes. Le Peuple Serpent a connu une période prospère au cours de la préhistoire, avant l'apparition des dinosaures. Ses membres ont édifié des cités de basalte noir et livré plusieurs guerres au cours des premiers âges — à l'ère Permienne ou peut-être même avant.

Ils étaient alors de grands magiciens et des savants aux connaissances immenses, qui consacraient une énergie intense à invoquer des démons effroyables et à concocter des poisons violents. Leur civilisation s'est éteinte il y a de cela bien longtemps. Seuls quelques sorciers, ainsi qu'une poignée de descendants dégénérés et atteints de nanisme, ont survécu jusqu'à nos jours. Il est toutefois possible de rencontrer, de temps à autres, un Homme Serpent qui a conservé tous les attributs de sa race.

Ces êtres sont capables d'employer toutes les armes connues à l'aide de leurs mains griffues. Employez les mêmes chances de base que pour les hommes. En combat rapproché, ils peuvent simultanément mordre et faire usage d'une arme ordinaire.

Un de leurs sortilèges les plus usités leur permet de revêtir une apparence humaine, afin de dissimuler leur véritable nature et de s'intégrer à la société sans se faire remarquer.

### Peuple Serpent, Représentants Non Dégénérés

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 | 10-11 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 3D6 | 10-11 |
| INT | 3D6+6 | 16-17 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 8 | | **PV** 10-11 |

**Bonus aux dommages moyen :** +0.

**Armes :** Morsure 35%, 1D8 points de dommages + venin*
** TOX égale à la CON de l'Homme Serpent.*

**Armure :** 1 point d'écailles.

**Sortilèges :** Tous les Hommes Serpents "normaux" disposent d'au moins 2D6 sortilèges. Les descendants dégénérés, en revanche, ont peu de chances d'en connaître.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Homme Serpent coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

## POLYPES VOLANTS, Race Supérieure Indépendante

*"Une très ancienne race d'horribles entités semblables à des polypes... Elles n'étaient pas entièrement matérielles et, bien que dépourvues d'ailes, elles se déplaçaient aisément dans l'air... Elles possédaient une terrifiante plasticité ainsi que le pouvoir de se rendre invisibles pendant un certain laps de temps... D'étranges sifflements et de colossales empreintes composées de cinq marques circulaires semblaient leur être associés."* — H.P. Lovecraft, "Dans l'Abîme du Temps."

Cette race innommable vint conquérir la Terre, il y a six cent millions d'années. Elle construisit alors des cités de basaltes dotées de hautes tours sans fenêtres et envahit également trois autres planètes du système solaire. Sur notre globe, elle dut affronter la Grande Race de Yith et fut contrainte de se retirer sous terre. Mais, vers la fin du Crétacé, il y a de cela soixante dix millions d'années, les Polypes sortirent de leurs geôles souterraines et exterminèrent la Grande Race.

Depuis cette époque, ils continuent cependant à vivre dans leurs cavernes, auxquelles ils semblent avoir pris goût, tuant sans merci tous les êtres qu'ils viennent à rencontrer. Les voies d'accès menant à leurs repaires sont situées pour la plupart au cœur d'antiques ruines, où il est possible de trouver de grands puits scellés par des dalles de pierre. C'est dans ces puits que vivent encore de nos jours les Polypes, féroces guerriers extraterrestres aux étonnants talents de combattants.

Ces êtres ont la faculté d'employer la puissance du vent en combat, et cela de trois façons qui leur coûtent chacune 1 Point de Magie par round.

**SOUFFLE DESTRUCTEUR :** Le souffle destructeur d'un Polype affecte une zone cylindrique de 20 mètres de long sur 10 mètres de diamètre dont le monstre occupe une extrémité. Quiconque le subit encaisse automatiquement des dégâts équivalant au bonus aux dommages de la créature. Ce souffle peut éventuellement avoir une portée supérieure à 20 mètres, mais il cause alors 1D6 points de dommages en moins par multiple de la portée de base — ainsi, si une cible située à 39 mètres reçoit 4D6 points de dommages, une autre se trouvant à 41 mètres n'en prend que 3D6. Ses victimes sont littéralement écorchées vives par sa violence, leur peau est desséchée et brûlée par le vent, et elles sont projetées en arrière sur une distance — exprimée en mètres — correspondant au nombre de points de dégâts qu'elles encaissent.

**CAPTURE :** Un Polype peut également recourir à son souffle, d'une manière particulièrement mystérieuse, afin de capturer des proies. Ce mode d'attaque, d'une portée de 1 000 mètres, n'est pas affectée par les détours et garde son efficacité dans des couloirs tortueux. Bien que le souffle émane du Polype, il produit un effet de succion qui ralentit la fuite de sa victime. Pour continuer à progresser, celle-ci devra opposer avec succès sa FOR à la moitié du POU du monstre sur la Table de Résistance, à moins qu'elle ne se trouve à moins de 200 mètres de lui, auquel cas elle devra triompher de son POU total. Si elle échoue, elle se retrouvera empêchée d'avancer. Lorsqu'il utilise cette tactique, le Polype peut, en même temps, se déplacer à pleine vitesse. Il n'hésitera donc pas à s'en servir quand il poursuivra un personnage.

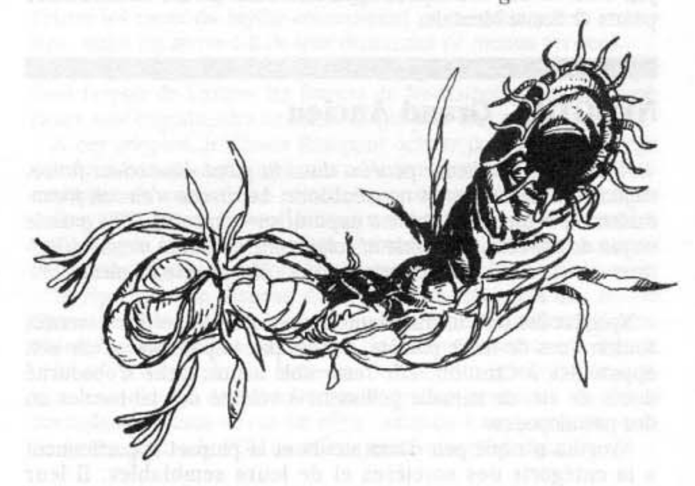
Quand ce mode d'attaque est employé à l'encontre de plusieurs proies, celles-ci ne sont affectées simultanément que si elles se trouvent à moins de 30 mètres les unes des autres. Chacune bénéficie en outre d'un bonus de 5% par cible au-delà de la première, lorsqu'elle tente de résister. Le monstre a cependant la possibilité de ne s'en prendre qu'à certains adversaires afin de pouvoir mieux se concentrer sur eux.

**TEMPETE :** Les Polypes peuvent conjuguer leurs efforts dans le but de créer une véritable tempête. Ils ont ainsi la possibilité de générer un vent ayant une vitesse de 1km/h par point de POU qu'ils possèdent. Cet ouragan étant relativement localisé, bien que certains puissent parfois affecter des zones de quelques kilomètres carrés, le vent perdra 10km/h par tranche de 200 mètres qu'il parcourra. Les investigateurs pris dans une telle tourmente devront tenter des jets de pourcentage inférieurs ou égaux à leur POU affecté d'un multiplicateur dépendant de la violence des bourrasques : POU x 5 pour un vent ne dépassant pas 100 km/h, POU x 4 entre 101 et 120 km/h, POU x 3 de 121 à 140 km/h, et ainsi de suite. A chaque jet raté, ils encaisseront 1D4 points de dommages.

**TENTACULES :** Les Polypes créent et dissolvent à volonté des tentacules. A chaque round, il faudra lancer 2D6 afin de déterminer de combien de ces appendices ils se serviront. Ceux-ci causeront toujours 1D10 points de dommages. Du fait de la nature quasi immatérielle de ces êtres, leurs tentacules ne seront absolument pas gênés par les armures que porteront leurs victimes. Les blessures ainsi infligées auront l'apparence d'une brûlure ou d'une dessiccation locale des tissus.

**INVISIBILITE :** Un Polype peut se rendre invisible, en dépensant 1 Point de Magie par round. Il sera cependant toujours localisable grâce au son flûté et nauséeux qui accompagne les êtres de cette race en toutes circonstances. Ses adversaires devront néanmoins réussir un jet en Ecouter avant chaque attaque, et il leur faudra également soustraire 50% à leurs chances de toucher. Ainsi, un tireur d'élite ayant normalement 90% de chances de toucher sa cible n'en aura que 40% d'atteindre un Polype invisible.

Même quand ils n'utilisent pas ce pouvoir, ces monstres changent constamment de forme et de nature, ce qui fait qu'on ne peut jamais que les entrevoir. Pour simuler cela, il faudra soustraire leur POU aux chances qu'auront leurs opposants de les toucher. Lorsqu'un Polype sera invisible, il lui sera impossible de se battre physiquement, grâce à ses tentacules, mais rien ne l'empêchera de se servir de son souffle ou de lancer des sortilèges.



### Polypes Volants, Horreurs de l'Obscurité Souterraine

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+36 | 50 |
| CON | 2D6+18 | 25 |
| TAI | 4D6+36 | 50 |
| INT | 4D6 | 14 |
| POU | 3D6+6 | 16-17 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 8/12 en volant | | **PV** 38 |

**Bonus aux dommages moyen :** +5D6, mais seulement pour les dégâts causés par le souffle destructeur.

**Armes :** Tentacule 85%, 1D10 points de dommages.
Souffle Destructeur 70%, dommages équivalant au bd, réduits d'1D6 par 20 mètres de distance.

**Armure :** 4 points, plus pouvoir d'invisibilité (voir plus haut). De plus, comme leur corps est composé de matières extraterrestres, les armes physiques ne causent aux Polypes que des

dommages minimum. Ainsi, un pistolet faisant normalement 2D6+3 points de dégâts ne leur en infligera que 5 (encore diminués des 4 points d'armure), voire 8 dans le cas d'un empalement. Les armes magiques, la chaleur et l'électricité causent en revanche des dommages normaux à ces êtres.

**Sortilèges :** Lancez 1D20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à l'INT du monstre, celui-ci dispose d'un nombre de sortilèges égal au score du dé. Dans le cas contraire, il n'en connaît aucun. Il revient au Gardien de choisir, le cas échéant, les sorts appropriés.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Polype Volant fait perdre 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

## PROFONDS, Race Inférieure de Serviteurs

*"Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre... Leur voix coassante... avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu."* — H.P. Lovecraft, "Le Cauchemar d'Innsmouth".

Les Profonds forment une race amphibie dont la principale fonction consiste à servir Cthulhu et deux créatures connues sous les noms de Père Dagon et Mère Hydra. Confinés dans les abysses intemporels de la mer, ils mènent une existence arrogante et quasi éternelle, qui mêle froide beauté et cruauté inimaginable. Ils ne se réunissent que pour procréer ou pour adorer le Grand Cthulhu, et ne semblent pour la plupart pas particulièrement intéressés par l'humanité. Ce sont des êtres exclusivement marins, que l'on ne rencontre jamais en eau douce et qui possèdent de nombreuses cités immergées, dont une se trouve au large du Massachusetts.

Ils semble que certains d'entre eux éprouvent un désir irrépressible et monstrueux de produire des hybrides homme/Profond ; ce comportement trouve peut-être sa justification dans leur mode de reproduction, au sujet duquel on ne sait que très peu de choses. Ils sont parfois vénérés par des humains désireux de s'accoupler avec eux, car ils sont virtuellement immortels — à moins qu'on ne les tue — et les hybrides nés de leurs unions contre nature confèrent une sorte de pérennité à leurs adeptes. Ces "métis" habitent le plus souvent de petits villages côtiers.

Ils commencent généralement leur existence sous forme d'enfants humains d'apparence normale, avant de devenir progressivement de plus en plus laids et répugnants. Puis, brusquement, en l'espace de seulement quelques mois, il se produit une monstrueuse transformation qui en fait de véritables Profonds. Cette mutation survient normalement au bout de 1D20+20 ans, mais certains individus peuvent très bien ne la subir qu'à un âge plus avancé, et parfois de façon moins complète.

### Profonds, Humanoïdes à Branchies

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6 | 14 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 3D6+6 | 16-17 |
| INT | 2D6+6 | 13 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 8/10 en nageant | | **PV** 13-14 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D4.

**Armes :** Griffes 25%, 1D6 points de dommages + bd.
Harpon de Chasse* 25%, 1D6 points de dommages + bd.
* *Le harpon peut empaler.*

**Armure :** 1 point de peau et d'écailles.

**Sortilèges :** Les Profonds qui ont un POU d'au moins 14 connaissent un minimum d'1D4 sortilèges que le Gardien doit choisir.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Profond fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## QUACHIL UTTAUS, Grand Ancien

*"C'était une silhouette pas plus grande qu'un jeune enfant, mais aussi ridée et dessèchée qu'une momie millénaire. Son crâne chauve, son visage sans traits et son cou squelettique étaient parcourus d'innombrables plis nervurés. Son corps rappelait celui d'un monstrueux avorton qui n'aurait jamais aspiré une goulée d'air. Ses bras maigres terminés par des griffes osseuses étaient tendus comme s'ils avaient été ankylosés à force de tenter éternellement de saisir quelque chose."* — Clark Ashton Smith, "Treader of The Dust".

Les jambes de ce Grand Ancien, serrées l'une contre l'autre, restent toujours aussi immobiles que ses bras. Lorsqu'il est invoqué, un cône de lumière grisâtre apparaît au-dessus de la personne choisie pour être sacrifiée en son honneur. Il se manifeste ensuite et descend silencieusement le long du cône jusqu'à la victime. En règle générale, si Quachil Uttaus n'a pas été appelé pour accorder l'immortalité à l'un de ses adorateurs, les malheureux qu'il touche vieillissent, meurent et tombent en poussière quasi instantanément. Il repart toujours comme il est venu, laissant derrière lui, pour tout signe de son passage, de petites empreintes de pas dans ces tristes restes.

Mentionné uniquement dans le très rare *Testament de Carnamagos*, Quachil Uttaus est associé au temps, à la mort et à la décrépitude... trois "puissances" sur lesquelles il exerce peut-être une influence.

### Quachil Uttaus, Celui Qui Foule la Poussière

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 20 | TAI 6 | INT 19 | POU 35 |
| DEX 3 | Déplacement spécial | | **PV** 13 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Toucher, succès automatique, provoque une mort instantanée.

**Armure :** Invulnérable aux attaques physiques et magiques ; les armes utilisées à son encontre tombent en poussière.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges que choisira le Gardien, notamment ceux ayant trait à la vie, la mort, le temps et le vieillissement.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Quachil Uttaus fait perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## RHAN-TEGOTH, Grand Ancien

*"Il avait un torse presque globulaire avec six membres longs et sinueux terminés par des pinces de crabe. De la partie supérieure, un autre globe subsidiaire faisait saillie en avant comme une bulle ; un triangle composé de trois yeux fixes de poisson, une trompe longue d'un pied visiblement flexible, un système latéral distendu analogue à des ouïes donnaient à penser qu'il s'agissait d'une tête."* — Hazel Heald et H.P. Lovecraft, "L'Horreur dans le Musée."

Cette divinité mineure régnait jadis sur la région de l'actuel Alaska et se nourrissait des hominidés filandreux qui se soumettaient en couinant à sa puissance. Il semblerait qu'au cours de la dernière ère glaciaire qu'ait connu notre planète, elle soit entrée en hibernation profonde ; un état dont elle n'a depuis pas voulu — ou pas pu — s'extraire. Redécouvert récemment par des

hommes de notre époque, ce dieu immobile a été pris par erreur pour une statue.

Cette fétide créature amphibienne a besoin pour être active de sacrifices sanglants quotidiens représentant au moins 15 points de TAI. Quand elle veut s'alimenter, elle attire à elle une victime hurlante et la palpe avec sa masse de tentacules. Ces derniers commencent alors à drainer le sang de la proie, ses fluides organiques et 1 point de FOR par round. 2 points de FOR consommés de cette manière permettent à Rhan-Tegoth de gagner 1 point de CON (maximum possible : 160. Les points en excès sont perdus). Si un malheureux parvient à survivre à une telle étreinte, le nombre de ses Points de Vie est ensuite limité à la moitié de sa CON. Quand le Grand Ancien n'est pas nourri, il perd chaque jour 2D6 points de CON, jusqu'à ce que cette caractéristique tombe à 60 et qu'il recommence à hiberner.

Le cadavre d'un sacrifié complètement vidé de sa substance par Rhan-Tegoth n'est qu'une enveloppe aplatie et ridée, couverte de minuscules traces de piqûres : le sang et les fluides corporels ayant été absorbés, il ne reste plus qu'une dépouille charnelle concassée. Voir un tel corps fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale.

### Rhan-Tegoth, Terreur des Hominidés

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 40 | CON 60* | TAI 30 | INT 15 | POU 35 |
| DEX 15 | Déplacement 10/14 en nageant | | | **PV** 45* |

** Nombre "de base" qui augmentera quand le Grand Ancien se nourrira.*

**Bonus aux dommages :** +3D6.

**Armes :** Griffes 80%, 1D6 + 3D6 points de dommages.

Tentacules Innombrables 100%, absorption d'1 point de FOR par round, plus 1D3 points de dommages dus à une sécrétion acide.

**Armure :** 10 points de peau épaisse, visqueuse et couverte de tentacules. Cette entité peut en outre régénérer 1 Point de Vie par round.

**Sortilèges :** Tous, sauf ceux concernant les Dieux Extérieurs et leurs acolytes.

**Perte de Santé Mentale :** Contempler Rhan-Tegoth fait perdre 1D8/1D20 points de Santé Mentale.

## ROI EN JAUNE, Avatar d'Hastur

*"Il se tient debout sur le balcon. Il n'a pas de visage et sa taille est deux fois celle d'un homme normal. Il porte des chaussures pointues sous sa robe en lambeaux aux teintes fantastiques et un ruban de soie est attaché à l'extrémité de son capuchon... A certains moments, il paraît avoir des ailes ; à d'autres, il semble comme auréolé."* — James Blish, "More Light".

Avec ses vêtements en lambeaux jaunes, ou partiellement colorés, et son Masque Livide, on pourrait croire de prime abord que le Roi est un homme... En fait, les haillons font partie intégrante de cette entité et son masque dissimule d'horribles pseudopodes susceptibles de se fixer à une victime pour absorber son POU. Il possède également le pouvoir de modifier à volonté sa taille et son apparence.

Les adorateurs de cet être sont généralement des déments, des artistes et des poètes qui ont perdu la raison après avoir lu une fascinante pièce de théâtre — intitulée "Le Roi en Jaune" — dont la cruelle beauté les a incités à créer des œuvres dépassant l'entendement humain.

La couverture des éditions de cet ouvrage maléfique est souvent frappée d'un symbole étrange : le Signe Jaune. Ce dernier est en réalité un artifice subliminal, démentiel et malfaisant, capable d'influencer les rêves de ceux qui le contemplent.

### Le Roi en Jaune, Forme Régnante

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 25 | CON 106 | TAI 14 | INT 50 | POU 35 |
| DEX 27 | Déplacement 15, ou plus | | PV 60 | |

**Bonus aux dommages :** +1D6.

**Armes :** Danse*, effectuer une confrontation POU contre POU sur la Table de Résistance, 1D4 points de dommages par round.

Tentacules Faciaux 100%, 1D6+1 points de POU absorbés à chaque round.

Lutte 90%, 1D6 + 1D6 points de dommages + Regard**.

** Si son jet sur la Table de Résistance est manqué, l'adversaire de cette entité est hypnotisé. Les haillons du Roi — aussi tranchants que des lames de rasoirs — prennent alors vie et infligent 1D4 points de dommages par round à sa victime paralysée. Cette dernière pourra se libérer en réussissant un nouveau jet de POU sur la Table de Résistance. Elle n'aura cependant droit qu'à une tentative par round.*

*** Regard. Le Roi peut faire perdre 1D6 points de Santé Mentale par round à une proie, qu'il fera sombrer dans un effroi paroxystique rien qu'en la touchant et en la fixant droit dans les yeux. Ce type d'attaque lui coûtera toutefois 3 Points de Magie à chaque round. Pour pouvoir éviter le Regard, une victime devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 2 fois son POU (une tentative par round). L'attaque de Lutte du Roi peut également infliger des dommages normaux.*

**Armure :** Aucune.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges d'Appel, de Contact, d'Invocation et de Contrôle... ainsi que ceux choisis par le Gardien.

**Perte de santé Mentale :** Voir cet avatar avec son masque ne fait perdre aucun point de Santé Mentale ; sinon, contempler le Roi en Jaune coûte 1D3/1D10 points de Santé Mentale.

## SERVITEURS DE GLAAKI, Race Inférieure de Serviteurs

*"Une main apparut, tâtonnant pour le soulever !... C'était la main d'un corps exsangue et squelettique, aux ongles incroyablement longs et craquelés."* — J. Ramsey Campbell, "The Inhabitant of The Lake".

Les esclaves de Glaaki sont des morts-vivants créés par les épines du Grand Ancien. Ils partagent les souvenirs de celui-ci et font presque partie de lui, bien qu'ils soient toujours capables d'accomplir de nombreuses actions de leur propre chef. Au début, malgré leur raideur et leur aspect cadavérique, ils semblent relativement humains ; mais avec le temps, ils finissent par s'atrophier et il devient évident que ce sont des monstres morts-vivants. Au bout de six décennies de semi-mort, les esclaves de Glaaki commencent à être sujets au Pourrissement Vert, lorsqu'ils sont soumis à une lumière trop intense comme celle du soleil. Ils se putréfient alors rapidement, et il suffit de quelques heures pour qu'ils soient complètement anéantis.

### Serviteurs de Glaaki, Esclaves Putréfiés

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 | 10-11 |
| CON | 3D6x2 | 20-22 |
| TAI | 2D6+6 | 13 |

| | | |
|---|---|---|
| INT | 2D6+6 | 13 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 1D6 | 3-4 |
| Déplacement 5 | | **PV** 17 |

**Bonus aux dommages moyen :** +0.

**Armes :** Lutte 20%, dommages spéciaux.
Faucille 40%, 1D6+1 points de dommages + bd.

**Armure :** Aucune.

**Sortilèges :** Ils se souviennent de tous ceux qu'ils connaissaient quand ils étaient en vie et des quelques autres que Glaaki leur a enseignés.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Serviteur de Glaaki ne joue pas sur la Santé Mentale, s'il a encore apparence humaine. En revanche, s'il a déjà pris l'aspect d'un cadavre ambulant, il peut faire perdre 1/1D8 points de Santé Mentale. Contempler l'un de ceux qui ont succombé au Pourrissement Vert coûte 1/1D10 points de Santé Mentale.

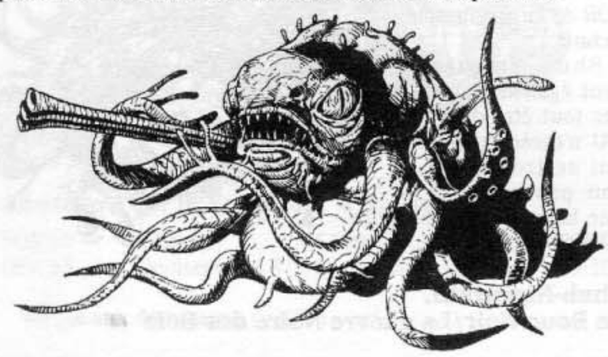
## SERVITEURS DES DIEUX EXTERIEURS, Race Supérieure de Serviteurs

*"Créatures aux allures de crapaud qui semblaient changer en permanence de forme et d'aspect et desquelles émanait d'une manière que je ne pouvais percevoir une affreuse ululation, un cri aigu."* — August Derleth, "Le Rôdeur Devant le Seuil".

Ces êtres amorphes se déplacent en rampant ou en roulant sur eux-mêmes. Ils font penser à la fois à des crapauds, à des calmars et à des pieuvres. Comme ils changent sans arrêt de forme, il est difficile de donner une idée exacte de leur apparence.

Les Serviteurs des Dieux Extérieurs accompagnent leurs maîtres quand ces derniers le leur demandent. Ils sont les flûtistes démoniaques qui tissent des mélopées au son desquelles dansent leurs seigneurs. Il leur arrive aussi de jouer pour des groupes d'adorateurs, comme simples accompagnateurs ou afin de permettre l'invocation de diverses divinités, etc.

L'entité ainsi appelée arrive 1D3+1 rounds après que le Serviteur a commencé à jouer et repart une fois qu'elle a été congédiée par celui-ci, ou dans les 2D6 rounds suivant sa mort. S'il s'agit d'un dieu, elle peut s'en aller quand bon lui semble. Une telle invocation coûte 1 Point de Magie à un Serviteur, plus 1 point supplémentaire tous les 5 rounds où la créature reste présente.



### Serviteurs des Dieux Extérieurs

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6 | 14 |
| CON | 3D6+6 | 16-17 |
| TAI | 4D6+6 | 20 |
| INT | 5D6 | 17-18 |
| POU | 2D6+12 | 19 |
| DEX | 3D6+6 | 16-17 |
| Déplacement 7 | | **PV** 18-19 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Tentacule* 45%, dommages équivalant au bd x 2**.
** 2D6 peuvent attaquer à chaque round.*
*** Minimum 1D6.*

**Armure :** Aucune, mais les Serviteurs sont invulnérables aux armes classiques, alors que les armes magiques leur causent des dommages normaux. Ces créatures sont en outre capables de régénérer 3 Points de Vie par round, et cela jusqu'à leur mort.

**Sortilèges :** Tous les Serviteurs connaissent au moins 1D10 sortilèges (formules d'Invocation, de Contrôle et d'Appel, pour l'essentiel).

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Serviteur des Dieux Extérieurs coûte 1/1D10 points de Santé Mentale.

## SHANTAKS, Race Inférieure de Serviteurs

*"Ce n'étaient ni des oiseaux ni des chauves-souris, comme ailleurs sur Terre... car ces formes étaient plus grosses qu'un éléphant et avaient une tête de cheval... L'oiseau Shantak, au lieu de plumes, est couvert d'écailles, et ces écailles sont très glissantes."* - H.P. Lovecraft, "A la Recherche de Kadath".

Les Shantaks nichent dans des trous caverneux et leurs ailes sont incrustées de givre et de salpêtre. Ils sont toujours décrits comme bruyants et répugnants. De nombreux agents des Dieux Extérieurs les utilisent comme montures. Ces créatures ont une peur extrême des Maigres Bêtes de la Nuit et s'enfuient toujours devant elles. Elles sont capables de voler au travers de l'espace et sont réputées avoir un jour conduit un cavalier imprudent jusqu'au trône d'Azathoth.

### Shantaks, Montures de l'Ether

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+20 | 34 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 4D6+36 | 50 |
| INT | 1D6 | 3-4 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+3 | 10 |
| Déplacement 6/30 en volant | | **PV** 32 |

**Bonus aux dommages moyen :** +4D6.

**Armes :** Morsure 55%, 2D6+2.

**Armure :** 9 point de cuir.

**Sortilèges :** Aucun.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Shantak coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

## SHOGGOTHS, Race Inférieure de Serviteurs

*"La colonne plastique d'iridescence noire et fétide se répandait derrière nous à une allure de plus en plus rapide, poussant devant elle des volutes de brume pâle. Cette chose effroyable, indescriptible, plus vaste qu'aucun train souterrain, conglomérat de bulles protoplasmiques légèrement phosphorescentes, sur lequel des milliers d'yeux provisoires apparaissaient et disparaissaient comme des pustules de lumière verdâtre, se ruait vers nous en écrasant*

*les pingouins terrifiés sur le sol que le passage de ses semblables avait débarrassé de toute trace de poussière. A nouveau retentit le cri surnaturel : "Tekeli-li ! Tekeli-li !"."* — H.P. Lovecraft, "Les Montagnes Hallucinées".

Les Shoggoths comptent parmi les monstres les plus horribles de Lovecraft. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad) lui-même tenta désespérément de croire qu'il n'en existait pas sur Terre, si ce n'est dans les rêves les plus démentiels. Ils sont amphibies et font souvent office de serviteurs pour des races telles que les Profonds. Ce ne sont cependant que des aides irascibles qui, au fur et à mesure qu'ils deviennent plus intelligents, ont tendance à se montrer de plus en plus rebelles et à imiter leurs maîtres. Ils sont responsables de l'anéantissement de leurs créateurs originels, les Choses Très Anciennes, qu'ils ont exterminées au cours d'une révolte. Selon les souhaits de leurs supérieurs du moment, ils peuvent modifier leur forme à volonté, afin de donner naissance à des organes appropriés au mode de communication désiré.

Un Shoggoth typique ressemble en gros à une sphère de 5 mètres de diamètre. En combat, il peut aspirer toute personne se trouvant dans une zone de même diamètre si elle ne parvient pas à résister avec sa FOR contre la sienne sur la Table de Résistance. Quand un Shoggoth s'attaque de cette manière à plusieurs adversaires à la fois, il doit fractionner sa FOR entre eux. Un individu emprisonné dans la masse noire d'un de ces monstres ne pourra lutter qu'au cours des rounds où il parviendra préalablement à obtenir un résultat inférieur ou égal à sa propre FOR avec 1D100. A chaque round, il encaissera des dégâts équivalant au bonus aux dommages du Shoggoth concerné, sous forme de blessures dues à l'écrasement, fractures des membres, etc.



### Shoggoths, Iridescences Fétides

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 18D6 | 63 |
| CON | 12D6 | 42 |
| TAI | 24D6 | 84 |
| INT | 2D6 | 7 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 1D6 | 3-4 |
| Déplacement 10 en roulant | | **PV** 63 |

**Bonus aux dommages moyen :** +8D6.

**Armes :** Ecrasement 100%, dommages égaux au bd.

**Armure :** Aucune, mais (1) le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dommages normaux ; (2) les armes physiques ne peuvent leur infliger qu'un seul point de dégâts, qu'il y ait empalement ou non ; (3) les Shoggoths sont capables de régénérer 2 points de dommages par round.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Shoggoth fait perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## SHUB-NIGGURATH, Dieu Extérieur

*"Iä ! Iä ! Shub-Niggurath ! Le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreaux !"* — H.P. Lovecraft, "Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres".

Shub-Niggurath n'apparaît jamais "en personne" dans les nouvelles d'H.P. Lovecraft, bien qu'il lui soit souvent fait référence dans des rituels et des invocations. On présume qu'il s'agit d'une sorte de divinité pervertie de la fertilité.

Dans l'une des rares descriptions que l'on a d'elle, Shub-Niggurath est présentée comme une énorme masse nuageuse en ébullition qui répand une odeur de putréfaction. Il est probable que les extensions brumeuses issues de cette masse sont capables de se matérialiser afin de former d'horribles organes : tentacules noirs et souples, gueules dégoûtant de bave ou petites pattes difformes terminées par des sabots noirs (qui sont certainement pour quelque chose dans le fait que ce dieu soit assimilé à un "bouc" ou à une "chèvre"). A chacune de ses manifestations, elle peut donner naissance de cette manière à un Sombre Rejeton.

Si Shub-Niggurath est bien une "chèvre", plutôt qu'un "bouc", certaines informations récentes permettent de penser que son lait posséderait des propriétés remarquables... un détail que le Gardien devra déterminer par lui-même.

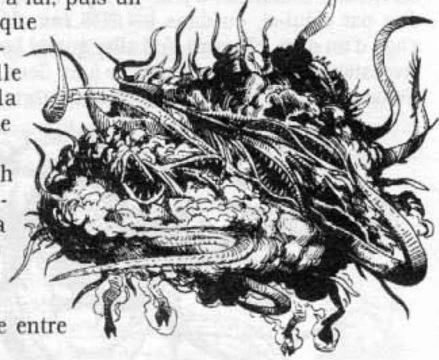
**CULTE :** Le culte de Shub-Niggurath est assez répandu et certaines pratiques druidiques lui sont peut-être apparentées. A l'instar des adorateurs de Cthulhu, ceux qui vénèrent cette divinité forment souvent des sectes ou des congrégations. La Chèvre Noire offre parfois à ses adorateurs des chevreaux, qui sont tout à la fois ses émissaires et ses représentants.

Souvent, Shub-Niggurath n'est invoquée qu'afin de recevoir un sacrifice et, dès qu'elle apparaît, attaque toute personne qui ne lui est pas dévouée. On peut ensuite la congédier si on connaît son sort d'Invocation, mais il est également possible d'obtenir le même résultat en lui infligeant suffisamment de dommages.

**ATTAQUES :** Shub-Niggurath possède des douzaines de tentacules mais ne peut en utiliser qu'un seul par adversaire au cours de chaque round. Si une victime est saisie par un de ces appendices, celui-ci l'amène ensuite jusqu'à l'une des nombreuses bouches de la créature, qui absorbe alors ses fluides corporels. La morsure de Shub-Niggurath fait perdre définitivement 1D6 points de FOR par round.

La malheureuse proie ne peut rien faire d'autre que se tordre de douleur ; il lui est notamment impossible de lancer des sortilèges ou de dépenser des Points de Magie.

Lorsqu'elle affronte d'autres entités puissantes, Shub-Niggurath n'attaque chacune d'elles qu'avec un seul tentacule à la fois. Une fois celui-ci fixé à l'opposant, un second appendice s'en prend à lui, puis un troisième, etc. Chaque attaque réussie permet à une nouvelle bouche d'aspirer la FOR de la gigantesque victime.



Shub-Niggurath peut également piétiner tout être dont la TAI n'excède pas 60 qui se trouve sur son passage, sur une largeur comprise entre 10 et 20 mètres.

### Shub-Niggurath, Le Bouc Noir/La chèvre Noire des Bois

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 72 | CON 170 | TAI 120 | INT 21 | POU 70 |
| DEX 28 | Déplacement 15 | | **PV** 145 | |

**Bonus aux dommages :** +11D6.

**Armes :** Tentacule 100%, prise.
Piétinement 75%, dommages égaux au bd.
Morsure 100%, 1D6 points de FOR absorbés à chaque round.

**Armure :** Shub-Niggurath ne possède pas d'armure, mais la brume graisseuse qui lui tient lieu de corps est invulnérable à toutes les armes classiques. En revanche, les armes magiques, le feu, l'électricité ou toute énergie similaire lui infligent des dommages normaux. Ses tentacules visqueux et ses émanations

gluantes peuvent cependant se reformer, ce qui lui permet de régénérer 2 Points de Vie par round en dépensant 1 Point de Magie.

**Sortilèges :** Shub-Niggurath connaît au minimum tous les sortilèges ayant trait aux Autres Dieux ; on sait qu'elle a enseigné à certains de ses favoris Création de Portail, Terrible Malédiction d'Azathoth et Signe de Voor.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Shub-Niggurath coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## SHUDDE M'ELL, Grand Ancien

*"Une grande chose grisâtre longue de presque deux kilomètres qui chantait et exsudait d'étranges acides... chargeant à une vitesse prodigieuse au travers des profondeurs de la Terre, animée par une fureur redoutable... faisant fondre le basalte comme du beurre soumis à la chaleur d'un chalumeau."* — Brian Lumley, "The Burrowers Beneath".

Seigneur des Chthoniens, Shudde M'ell est apparemment le plus grand et le plus méchant représentant de cette race. Pas plus que ses frères de taille plus modeste, il ne fait de nos jours l'objet d'aucune adoration intensive, bien que cela ait pu être le cas au temps des druides. Diverses tribus vivant encore à l'Age de Pierre lui vouent cependant toujours un culte. Les races qui ont édifié G'harne ont peut-être également vénéré ce Grand Ancien.

Shudde M'ell peut, de lui-même, provoquer un tremblement de terre d'une amplitude de 3,5 sur l'échelle de Richter. Avec l'aide d'autres Chthoniens, il lui est toutefois possible d'engendrer des secousses sismiques bien plus redoutables, qui auront généralement une amplitude de 2D6 sur l'échelle de Richter. Si Shudde M'ell se bat directement, ses assauts ressemblent beaucoup à ceux d'un Chthonien ordinaire : un vaste trou s'ouvre dans le sol et il en émane de terribles psalmodies, ainsi que des bruits de sanglots et de succion. Toute chose se trouvant à ce moment-là au-dessus de ce trou (qui a un diamètre d'au moins 1D10+10 mètres) y est aspirée et détruite. Des Chthoniens jaillissent ensuite par l'ouverture et attaquent les survivants.



### Shudde M'ell, le Fouisseur d'En-Bas

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 90 | CON 80 | TAI 120 | INT 20 | POU 35 |
| DEX 15 | Déplacement 8/2 en creusant | | | **PV** 100 |

**Bonus aux dommages :** +12D6.

**Armes :** Tentacule 100%, 6D6 points de dommages, plus absorption d'1D6 points de CON.
Ecrasement 90%, 12D6 points de dommages à toute personne se trouvant dans un rayon de 12 mètres.

**Armure :** 8 points de peau, plus régénération de 5 points de dommages par round.

**Sortilèges :** Connaît tous les sortilèges que choisit le Gardien, et notamment ceux relatifs aux Grands Anciens et aux races de serviteurs.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Shudde M'ell coûte 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

## SOMBRES REJETONS, Race Supérieure de Serviteurs

*"Quelque chose de sombre sur le chemin, quelque chose qui n'était pas un arbre. Quelque chose de grand et noir, tapi là à attendre, avec des bras noueux qui se tordaient et se nouaient... Il gravit le versant de la colline en rampant... et je reconnus la chose noire de mes rêves... cette chose gélatineuse, noueuse et vaseuse, en forme d'arbre, venue des bois. Elle montait en rampant, s'appuyant sur ses sabots, sur ses bouches et ses bras tordus."* — Robert Bloch, "Manuscrit Trouvé dans une Maison Abandonnée".

Ces êtres ont la forme d'essaims mouvant de noirs tentacules visqueux et enchevêtrés. Çà et là, des bouches sans lèvres dont suinte une bave verte s'ouvrent à la surface de leur corps. Des appendices terminés par des sabots noirs leur permettent de se déplacer. Leur silhouette rappelle vaguement celle d'un arbre, dont le "tronc" serait formé par les courtes extensions qu'ils utilisent pour marcher, leur corps tentaculaire faisant un peu penser à un amas de branches. Les Sombres Rejetons dégagent une odeur de tombe fraîchement ouverte et mesurent de 4 à 7 mètres de haut.

Ce sont les fameux "chevreaux" dont fait mention le titre attribué à Shub-Niggurath : "La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux". Très proches de cette divinité, ils ne peuvent être rencontrés que dans des régions où celle-ci est l'objet d'un culte bien implanté. Ils font alors offices de mandataires de Shub-Niggurath en acceptant les sacrifices qui lui sont offerts, en tenant lieu d'idoles à ses fidèles et en tuant tous ceux qui n'adorent pas leur "mère", dont ils colportent le culte de par le monde. Fort heureusement, il est rare qu'on en voie...

**ATTAQUES :** Chaque Rejeton possède quatre tentacules plus épais que les autres dont il peut se servir en combat. Ceux-ci sont capables de frapper simultanément (pour blesser ou capturer) plusieurs adversaires différents, si tel est le souhait du monstre. Un personnage atteint par un de ces appendices est aussitôt amené à portée d'une des bouches-suçoirs du Chevreau et commence alors à perdre 1D3 points de FOR par round. Cette perte est définitive, la FOR absorbée de cette manière ne pouvant jamais être restaurées. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser n'a d'autre alternative que de hurler et de se débattre inefficacement. Un Sombre Rejeton peut également piétiner ses proies avec ses énormes sabots, action qu'il accompagne généralement de force grognements et mugissements.



### Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+30 | 44 |
| CON | 3D6+6 | 16-17 |
| TAI | 4D6+30 | 44 |
| INT | 4D6 | 14 |
| POU | 5D6 | 17-18 |
| DEX | 3D6+6 | 16-17 |
| Déplacement 8 | | **PV** 30-31 |

**Bonus aux dommages moyen :** +4D6.

**Armes :** Tentacule 80%, dommages égaux au bd, plus absorption de FOR.
Piétinement 40%, 2D6 points de dommages + bd.

**Armure :** Les Rejetons étant constitués de matière non terrestre les armes à feu ne leur causent jamais plus d'1 point de dommages (2 points en cas d'empalement). Les fusils de chasse font cependant exception à cette règle et leur infligent toujours

des dégâts minimum. Les armes blanches leur font des dommages normaux, alors que la chaleur, les explosifs, les acides, l'électricité ou les poisons ne produisent sur eux aucun effet.

**Sortilèges :** Un Rejeton connaît un nombre de sort égal à la moitié de son INT (arrondir à l'unité supérieure).

**Compétences :** Discrétion 60%, Se Cacher dans les Bois 80%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Sombre Rejeton coûte 1D3/1D10 points de Santé Mentale.

## TCHO-TCHOS, Race Inférieure de Serviteurs

*"Nous étions attaqués par une horde de petits hommes — les plus grands ne devaient pas mesurer plus d'un mètre vingt — dont les yeux minuscules étaient enfoncés profondément dans leurs crânes chauves et bombés. Ces... assaillants s'abattirent sur le groupe et tuèrent hommes et animaux avec leurs brillantes épées, avant que les nôtres n'aient eu le temps de sortir leurs armes."* — August Derleth et Mark Schorer, "The Lair of The Star-Spawn".

Le plateau dévasté de Tseng, au Tibet, n'est autre qu'une matérialisation du redoutable Leng dans notre espace-temps. C'est là, et dans quelques autres régions reculées, que vivent les tribus des Tcho-Tchos. Au commencement des temps, Chaugnar Faugn créa des esclaves, les Miri Nigri, des nains qu'il façonna à partir de la chair primitive des amphibiens. On prétend que c'est en s'accouplant avec ces horribles créatures que des hommes donnèrent naissance à la race hybride et malfaisante des Tcho-Tchos. Leurs descendants ont une apparence nettement humaine et peuvent être de toutes tailles, mais leur sang Miri les condamne à naître avec une fragilité mentale naturelle que d'effroyables cérémonies et rituels ne tardent jamais à éroder.

Les diverses tribus Tcho-Tchos adorent toutes sortes de Grands Anciens, et pas seulement Chaugnar Faugn. Leus prêtres et autres religieux connaissent au moins trois sortilèges, dont en principe une formule de Contact et le Signe de Voor. Ces êtres ont les mêmes caractéristiques que des humains normaux, à la seule différence que leurs enfants naissent avec deux fois moins de points de Santé Mentale que les autres... points qu'ils perdent en général avant d'atteindre l'âge adulte.

## TSATHOGGUA, Grand Ancien

*"Il discerna dans le renfoncement obscur une silhouette allongée, imposante et informe. Cette masse s'étira un peu lorsqu'il s'en approcha et avança avec une infinie indolence une énorme tête de batracien. Celle-ci paraissait émerger d'un profond sommeil quand elle ouvrit lentement des yeux, qui brillèrent telles deux fentes emplies de phosphore en fusion au sein du visage sans sourcils."* — Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

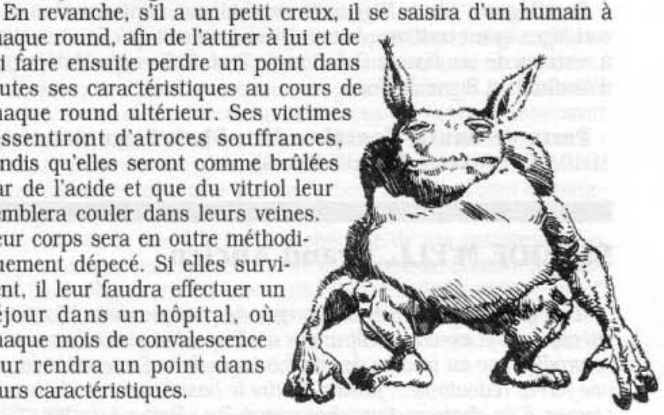
Tsathoggua réside dans le golfe noir de N'Kai, où il débarqua quand il arriva sur Terre en provenance de Saturne. C'est une des créatures les moins malveillantes du Mythe de Cthulhu, bien qu'elle soit néanmoins redoutable.

Tsathoggua est représenté le plus souvent avec un corps obèse couvert de fourrure, une tête de crapaud et des oreilles de chauve-souris. Sa bouche béante et ses yeux mi-clos lui donnent un air somnolent. On prétend cependant qu'il peut changer de forme à volonté.

Il fut adoré dans les temps anciens par des sous-hommes à fourrure et, plus tard, par des magiciens et des sorciers. Il aurait fait don à ses fidèles de portes spatiales magiques et de divers sortilèges. Ce Grand Ancien est servi par une race d'entités connues, faute de mieux, sous le nom de "Larves Amorphes". On les trouve dans les temples de N'Kai.

Lorsque Tsathoggua sera rencontré, il y aura toujours 50% de chances pour qu'il soit affamé (le Gardien pourra éventuellement préférer déterminer cela en demandant un Jet de Chance à l'investigateur le plus exposé). Si ce monstre n'a pas faim, il ignorera les personnages et fera semblant de dormir.

En revanche, s'il a un petit creux, il se saisira d'un humain à chaque round, afin de l'attirer à lui et de lui faire ensuite perdre un point dans toutes ses caractéristiques au cours de chaque round ultérieur. Ses victimes ressentiront d'atroces souffrances, tandis qu'elles seront comme brûlées par de l'acide et que du vitriol leur semblera couler dans leurs veines. Leur corps sera en outre méthodiquement dépecé. Si elles survivent, il leur faudra effectuer un séjour dans un hôpital, où chaque mois de convalescence leur rendra un point dans leurs caractéristiques.



### Tsathoggua, le Dormeur de N'Kai

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 50 | CON 120 | TAI 30 | INT 30 | POU 35 |
| DEX 27 | Déplacement 24 | | **PV** 75 | |

**Bonus aux dommages :** +4D6.

**Armes :** Tentacule 100%, saisit une victime.
Morsure 100%, absorption d'1 point par caractéristique et par round.

**Armure :** Tsathoggua peut régénérer 30 points de dommages à chaque round, quand il s'agit de coupures, de fractures et de perforations. En revanche, le feu, l'électricité et les autres énergies du même ordre lui infligent des dommages normaux.

**Sortilèges :** Comme les autres Grands Anciens, celui-ci possède d'importants pouvoirs magiques ; on raconte qu'il aurait enseigné Création de Portail et diverses formules d'Invocation/Contrôle à des humains.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Tsathoggua fait perdre 0/1D10 points de Santé Mentale.

## TULZSCHA, Dieu Extérieur

*"Une colonne qui vomissait des flammes verdâtres et malsaines... jaillie volcaniquement des profondeurs insondables, ne formant aucune ombre, au contraire des flammes ordinaires, et recouvrant la pierre nitreuse d'un vert-de-gris empoisonné. De cette combustion n'émanait aucune chaleur, mais bien la viscosité de la mort ou de la décomposition."* — H.P. Lovecraft, "Le Festival".

Cette obscure entité est adorée par quelques groupes de fanatiques qui pratiquent leur culte dans des temples souterrains au moment des équinoxes, des solstices et autres conjonctions astrales importantes. Tulzscha se repaît de la mort, de la corruption et de la décrépitude.

A la cour d'Azathoth, ce dieu a l'apparence d'une grande boule de feu verdâtre qui danse avec ses pairs devant le Sultan des Démons. Lorsqu'il est convoqué sur Terre, il revêt généralement une forme gazeuse qui lui permet de plonger dans les entrailles de notre planète et de jaillir ensuite à la surface comme une sorte d'éruption volcanique ayant l'aspect d'un pilier embrasé. Il lui est alors impossible de se déplacer.

### Tulzscha, la Flamme Verte

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 60 | CON 36 | TAI 78 | INT 15 | POU 15 |
| DEX 12 | Déplacement 0 en surface | | PV 57 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Projection de Flammèches 80%, dommages spéciaux*.
* *Portée maximale 15 mètres ; une attaque par round. Une projection de flammèches peut éventuellement être esquivée. Un personnage touché vieillit instantanément de 2D10 ans. Il doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa CONx5 et à son POUx5, s'il ne veut pas perdre respectivement 1/1D6 points de CON et 1/1D6 points de POU. Un second jet sous le POUx5 est également nécessaire. En cas d'échec, lancez 1D6 : 1, 2 = perte d'1 point de FOR ; 3, 4 = perte d'1 point de DEX ; 5, 6 = perte d'1 point d'APP.*

**Armure :** Aucune, mais Tulzscha est invulnérable aux attaques des armes pouvant empaler, ainsi qu'à la chaleur, au froid, aux acides et à l'électricité. Les explosifs et autres attaques physiques ne lui infligent que des dommages minimum. En revanche, la magie est efficace à son encontre... mais on ne peut le congédier qu'en faisant tomber ses Points de Vie à 0.

**Sortilèges :** Tous ceux du Grimoire Supérieur, plus ceux choisis par le Gardien.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Tulzscha fait perdre 1D3/1D20 points de Santé Mentale.

## UBBO-SATHLA, Dieu Extérieur

*"Là, au commencement gris de la Terre, la masse informe qui était Ubbo-Sathla reposait parmi les boues et les vapeurs. Sans tête, sans organes ni membres, elle contractait ses flancs fangeux pour rejeter en une lente vague ininterrompue les formes amphibiennes qui étaient les archétypes de la vie terrestre... Dans la vase, gisaient les puissantes tablettes de pierre extraites des étoiles, sur lesquelles avait été gravée l'inconcevable sagesse des dieux d'avant la création du monde."* — Clark Ashton Smith, "Ubbo-Sathla".

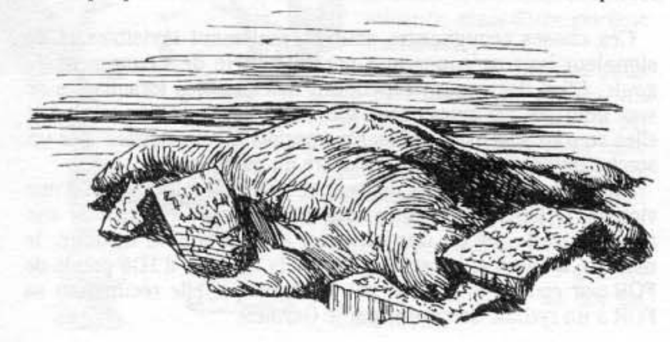
Ce dieu habite une caverne froide et humide, dont il sort uniquement lorsqu'il est appelé ou dérangé. On peut accéder à cette grotte en passant par de profondes fissures de la banquise de l'Antarctique ou par des entrées secrètes situées dans le désert glacé des Contrées du Rêve. D'autres chemins existent peut-être.

Vu de l'extérieur, Ubbo-Sathla paraît créer constamment des milliers de pseudopodes qui s'agitent dans les airs et s'emparent des proies éventuelles, avant de se fondre à nouveau dans la masse central. Si un investigateur reste plus de quelques minutes dans son voisinage, il aura toutes les chances d'être attaqué. Chaque appendice a une portée de cent mètres. Quand le dieu touche un endroit, il le prive de toute vie.

Ubbo-Sathla ne fait l'objet d'aucun culte humain, mais il est probablement adoré par les Mi-Go et d'autres races extraterrestres. Son nom est mentionné dans les pages du *Necronomicon* et du *Livre d'Eibon*.

Il est peut-être à l'origine des premiers organismes vivants de notre Terre, si l'on prête foi à l'hypothèse selon laquelle les Choses Très Anciennes auraient créé les redoutables Shoggoths à partir de ses tissus. Sa grotte regorge de tablettes de pierre provenant des étoiles qui sont censées contenir les connaissances et les secrets des Dieux Très Anciens. Ces tablettes, les *Clavicules Très Anciennes*, restent toutefois entourées d'une aura de mystère, car les puissants sorciers qui ont tenté de s'en emparer ne sont jamais revenus...

**LA PROGENITURE D'UBBO-SATHLA :** Le dieu donne naissance à 1D10 Rejetons à chaque round. Il en dévore certains, mais ceux qui parviennent à survivre exécutent ensuite les quatre volontés de leur seigneur primitif et insensé. On ne rencontre généralement de tels Rejetons — toujours différents les uns des autres — que dans la caverne d'Ubbo-Sathla. S'ils ont tous une préférence marquée pour les embuscades et les attaques par surprise, ils peuvent employer des armes très variées pour se battre : filaments collants, pseudopodes, tentacules gélatineux, etc. Ils cherchent invariablement à avaler leurs adversaires, qui sont ensuite "digérés" en perdant 1D6 Points de Vie par round. Une fois avalées, leurs proies sont contraintes à l'inaction, bien que leurs amis puissent éventuellement tenter de les libérer.



### Ubbo-Sathla, la Source Inachevée

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR / | CON 200 | TAI 200 | INT 0 | POU 75 |
| DEX / | Déplacement 0 | | **PV** 200 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Pseudopode 90%, saisit et absorbe.

**Armure :** Régénère 25 Points de Vie par round. Invulnérable aux armes contondantes, à feu ou tranchantes ; le feu, les sortilèges et les armes enchantées lui infligent des dommages normaux. Un Signe des Anciens peut lui faire perdre 3D6 PV, mais il sera ensuite inutilisable. Lorsqu'il n'a plus de Points de Vie, le dieu se réfugie dans une fissure ou dans sa caverne, où il peut se régénérer complètement.

**Compétence :** Générer des Rejetons 100%.

**Sortilèges :** Aucun, mais le dieu peut contrôler à distance raisonnable ses Rejetons.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Ubbo-Sathla fait perdre 1D8/5D10 points de Santé Mentale.

### Rejetons d'Ubbo-Sathla, Race Supérieure de Serviteurs

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D6 à 6D10+6 | 11-39 |
| CON | 3D6+6 | 16-17 |
| TAI | 1D6 à 6D10+10 | 15-43 |
| INT | zéro | zéro |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 4D6 | 14 |
| Déplacement | 1D10+3 | 8-9 |
| | | **PV** 16-30 |

**Bonus aux dommages moyen :** de +1D4 à +4D6.

**Armes :** Absorption (diverses méthodes) 75%, 1D6 points de dommages par round.

**Armure :** Invulnérabilité aux coups et aux coupures ; le feu, la magie et les armes enchantées infligent des dommages normaux.

**Sortilèges :** Aucun.

**Compétence :** Discrétion 90%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Rejeton d'Ubbo-Sathla fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.

## VAGABONDS DIMENSIONNELS, Race Inférieure Indépendante

*"S'avançant vers lui dans le noir, il y avait une forme noire géante, abominable, qui n'était pas complètement un singe, ni complètement un insecte. Sa fourrure était lâche sur sa charpente et l'embryon de tête qu'il avait, rugueux, à l'œil mort, se balançait comme ivre, d'un côté à l'autre. Ses pattes de devant étaient tendues, avec des serres largement écartées, et l'ensemble du corps était raidi dans une attitude de méchanceté meurtrière malgré l'absence d'expression de sa face."* — H.P. Lovecraft et Hazel Heald, "L'Horreur dans le Musée."

On connaît peu de choses sur ces êtres, à part leur nom et la description d'une de leurs dépouilles. On présume qu'il s'agit d'entités capables de vagabonder entre les dimensions et les mondes de l'univers, qui ne passent que peu de temps sur chacune des planètes qu'elles visitent. Elles servent occasionnellement des Dieux Extérieurs ou même des Grands Anciens. Les Vagabonds peuvent changer de plan d'existence à volonté, avec pour seuls signes annonciateurs de leur départ imminent un léger frémissement des contours de leur manifestation matérielle, puis la disparition progressive de celle-ci. Cette phase de transition leur coûte 4 Points de Magie et dure un round. Au cours de cette période, si on les attaque, il leur est impossible de répliquer.

Ils peuvent emmener avec eux un objet ou un être vivant, lorsqu'ils se rendent dans une autre dimension. Il leur suffit pour cela de le saisir dans leurs griffes et de dépenser 1 Point de Magie pour 10 points de TAI de l'objet ou l'être en question. On retrouve rarement ceux qu'ils emportent ainsi...

### Vagabonds Dimensionnels, la Malignité Meurtrière

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6+12 | 19 |
| CON | 3D6+6 | 16-17 |
| TAI | 2D6+12 | 19 |
| INT | 2D6 | 7 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 7 | | **PV** 18 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Griffes* 30%, 1D8 points de dommages + bd.
** Peut attaquer simultanément avec ses deux pattes griffues à chaque round.*

**Armure :** 3 points de cuir épais.

**Sortilèges :** Un Vagabond connaît un sortilège par point d'INT qu'il possède au-delà de 9.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Vagabond Dimensionnel coûte 0/1D10 points de Santé Mentale.

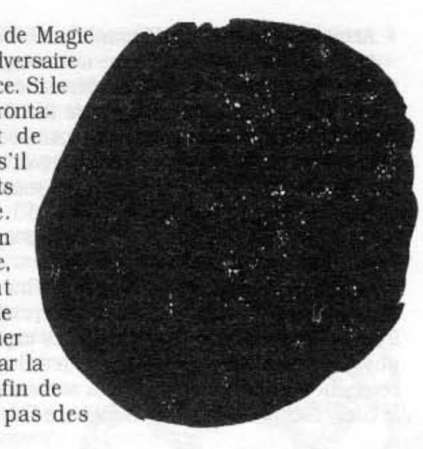
## VAMPIRES DE FEU, Race Inférieure de Serviteurs

*"Alors apparurent des milliers de minuscules points lumineux... Ces myriades de points étaient des entités vivantes faites de flammes ! En effet, dès qu'elles touchaient quelque chose, celle-ci prenait feu."* — August Derleth, "L'Habitant de l'Ombre".

Ces êtres sont les serviteurs de Cthugha et résident, comme lui, dans les parages de l'étoile Fomalhaut. Ils ne viennent sur Terre que s'ils sont invoqués ou accompagnent leur maître. Ils semblent être une forme de gaz ou de plasma douée d'intelligence, obéissant ainsi à un concept que l'on retrouve fréquemment dans le Mythe.

**ATTAQUES DOUBLES :** Les Vampires de Feu combattent en touchant leurs adversaires et ont ainsi la possibilité de mettre le feu aux matières inflammables. Ils causent de plus des brûlures aux hommes qu'ils touchent. Pour déterminer l'étendue des dommages infligés dans ce cas, il faut opposer la CON de la victime au résultat du jet de 2D6 sur la Table de Résistance. Si la CON l'emporte, la personne concernée n'encaisse que la moitié des dégâts normalement faits par la brûlure. Si la CON est dominée, la brûlure cause l'intégralité de ses dommages (2D6).

Au cours d'une attaque de ce type, un Vampire peut également tenter de subtiliser des Points de Magie à son opposant, en confrontant ses Points de Magie actuels à ceux de son adversaire sur la Table de Résistance. Si le Vampire perd cette confrontation, il perd 1 Point de Magie. En revanche, s'il gagne, il vole 1D10 Points de Magie à sa victime. Chaque fois qu'un Vampire de Feu attaque, il faut par conséquent effectuer deux lancers de dés : un pour déterminer les dommages causés par la chaleur, et un autre afin de savoir s'il n'absorbe pas des Points de Magie.



### Vampires de Feu, Les Flammes Dévorantes

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | / | / |
| CON | 2D6 | 7 |
| TAI | 1 | 1 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 3D6+6 | 16-17 |
| Déplacement 11 | | **PV** 7 |

**Bonus aux dommages moyen :** /.

**Armes :** Toucher 85%, 2D6 points de dommages sous forme de brûlures + absorption de Points de Magie.

**Armure :** La plupart des armes matérielles (balles, etc.) ne peuvent pas leur faire de mal. L'eau, en revanche, leur inflige 1 point de dommages par deux litres de liquide déversé sur eux. Ainsi, un extincteur manuel standard leur causera 1D6 points de dégâts à chaque fois qu'il touchera. Un seau de sable leur fera aussi perdre 1D3 Points de Vie.

**Sortilèges :** Un Vampire ayant au moins 17 en POU connaît au minimum 1D3 sortilèges.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Vampire de Feu ne fait pas perdre de SAN.

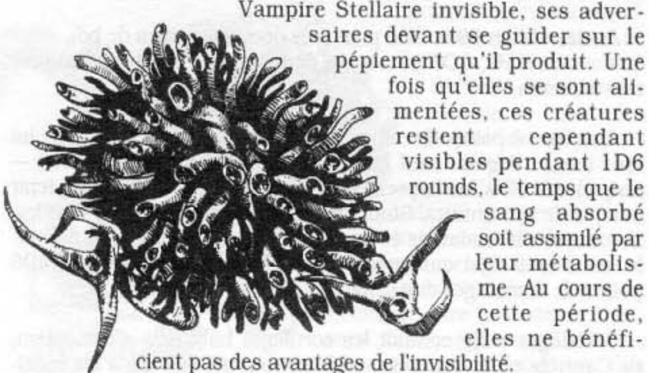
## VAMPIRES STELLAIRES, Race Inférieure Indépendante

*"Les contours vagues d'une présence s'affirmèrent lentement : la silhouette de ce visiteur invisible, nourrie du sang de mon ami. Elle était rouge et ruisselante ; un immense tas de gelée secoué de pulsations et de frémissements ; une tache écarlate aux mille membres tentaculaires qui ondoyaient dans tous les sens. L'extrémité de chaque appendice était munie de suçoirs, qui se fermaient et s'ouvraient, mus par une convoitise vampirique... La chose était boursouflée et obscène ; une masse privée de tête, de visage et d'yeux, dotée seulement de la gueule vorace et des griffes d'un monstre né des étoiles. Le sang humain dont il s'était gorgé révélait les formes jusqu'alors invisibles du fêtard."* — Robert Bloch, "Le Visiteur Venu des Etoiles".

Ces choses répugnantes sont normalement invisibles et ne signalent leur présence que par une sorte de ricanement de goule. Elles deviennent cependant discernables lorsqu'elles se sont nourries, car leurs tissus sont alors imprégnés du sang dont elles se sont abreuvées. Elles sont parfois "domestiquées" par un sorcier puissant ou par une créature du même ordre.

En combat, 1D4 serres peuvent se saisir simultanément d'une victime. Celle-ci est ensuite emportée, écrasée et vidée de son sang ; qu'elle ait ou non survécu à sa première attaque, le monstre la mord et lui suce le sang à la cadence d'1D6 points de FOR par round. Si elle est sauvée à temps, elle récupérera sa FOR à un rythme déterminé par le Gardien.

Les chances de toucher sont diminuées de moitié face à un Vampire Stellaire invisible, ses adversaires devant se guider sur le pépiement qu'il produit. Une fois qu'elles se sont alimentées, ces créatures restent cependant visibles pendant 1D6 rounds, le temps que le sang absorbé soit assimilé par leur métabolisme. Au cours de cette période, elles ne bénéficient pas des avantages de l'invisibilité.



### Vampires Stellaires, Charognards Invisibles

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+12 | 26 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 4D6+12 | 26 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 1D6+12 | 15-16 |
| DEX | 1D6+6 | 9-10 |
| Déplacement 6/9 en volant | | **PV** 20 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Serres 40%, 1D6 points de dommages + bd.
Morsure 80%, absorption d'1D6 points de FOR par round.

**Armure :** 4 points de cuir ; en outre, les balles n'infligent que la moitié de leurs dommages normaux à ces êtres, du fait de la nature extraterrestre des matériaux qui les composent.

**Sortilèges :** Si on parvient à effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois l'INT d'un Vampire, celui-ci connaîtra alors au moins 1D3 sortilèges.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Vampire Stellaire ou subir son attaque fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.

## Y'GOLONAC, Grand Ancien

*"Il comprit pourquoi l'ombre apparue hier sur le panneau de verre dépoli était sans tête. Strutt hurla ; d'un geste, l'être monstrueux et gigantesque auquel pendaient encore quelques lambeaux du costume de tweed balaya la table sur le côté. Strutt eut alors l'ultime et intime conviction que tout cela arrivait parce qu'il avait lu les Révélations... mais il n'eut pas le temps de proférer le moindre cri de protestation. Les mains s'abattaient déjà sur son visage pour l'empêcher de respirer... et dans leur paume s'ouvraient des gueules rouges et humides."* — Ramsey Campbell, "Sueurs Froides".

Y'golonac est une créature bouffie et phosphorescente qui vit derrière un mur de briques situé au sein de vastes ruines souterraines. Il est réputé apparaître chaque fois que son nom est lu ou prononcé en un lieu où règne le Mal. C'est une divinité mineure, mais d'une extrême malfaisance.

Y'golonac est dépeint dans les *Révélations de Glaaki*, un ouvrage occulte. Son culte est de faible importance mais tente par tous les moyens de faire de nouveaux convertis, en s'adressant à des individus particulièrement pervertis et subtilement malfaisants afin d'en faire ses grands prêtres. Sa conception du Mal est assez floue...

Y'golonac se présente généralement sous la forme d'un homme ordinaire, obèse et quelque peu névrosé. Lorsqu'il contacte quelqu'un qui se vautre dans le péché, il commence par prendre possession de son esprit avant de l'absorber. Il peut ensuite modifier à volonté son apparence, passant de l'aspect originel de cette victime au sien propre : un être énorme, nu, luminescent et dépourvu de tête, avec des bouches baveuses qui s'ouvrent dans les paumes de ses mains.

**ATTAQUES :** Si un personnage est attaqué sur le plan psychique par Y'golonac, il devra réussir à chaque round un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois son propre POU afin d'éviter d'être terrassé. Sinon, il perdra 1 point de POU et d'INT à chaque round, jusqu'à ce que le Grand Ancien s'en aille (s'il n'a plus de Points de Vie), ou jusqu'à ce que son âme et son esprit soient complètement anéantis et remplacés par ceux du monstre. Ce dernier ne peut en principe s'en prendre qu'à des gens qui ont appris son existence... le plus souvent en parcourant au moins une page des *Révélations de Glaaki*. Y'golonac se montre d'ailleurs particulièrement rusé quand il s'agit de pousser quelqu'un à lire des passages de cet épouvantable ouvrage sans en avoir conscience.

Lorsqu'il combat plusieurs ennemis, Y'golonac utilise ses bouches afin de les dévorer et les détruire. Les dommages qu'elles infligent ne peuvent guérir selon le processus habituel et les points d'INT et de POU perdus le sont de façon définitive... ces blessures supppurantes ne se referment jamais.

### Y'golonac, Grand Ancien

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 25 | CON 125 | TAI 25 | INT 30 | POU 28 |
| DEX 14 | Déplacement 10 | | PV 75 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Toucher 100%, perte d'1 point d'INT et de POU à chaque round.
Morsure 100%, 1D4 points de dommages inguérissables.

**Armure :** Aucune.

**Sortilèges :** Y'golonac connaît tous les sortilèges d'Invocation, de Contrôle et de Contact, ainsi que ceux que lui attribuera le Gardien.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un corps humain se transformer en Y'golonac fait perdre 1/1D20 points de SAN.

## YIBB-TSTLL, Dieu Extérieur

*"Là, sur le sombre corps animé de pulsations de l'Ancien, d'énormes créatures reptiliennes dotées d'ailes et dépourvues de visages s'accrochaient à une multitude de seins noirâtres et pendants ! [Les yeux] bougeaient rapidement, de manière complètement indépendante, et glissaient sur l'immonde viscosité putréfiée qui constituait la surface de la tête bouffie et luisante de Yibb-Tstll !"* — Brian Lumley, "The Horror at Oakdeene".

Cette horrible divinité observe l'espace-temps, tandis qu'elle tournoie lentement au centre de la clairière de la Jungle de Kled, située dans les Contrées du Rêve de la Terre. Sa robe mouvante dissimule des myriades de Maigres Bêtes de la Nuit, qui tètent les seins auxquels elles se tiennent accrochées. Quand cette entité touche un homme, celui-ci perd aussitôt quelque chose d'important (au choix du Gardien), sa Santé Mentale ou sa vie, dans d'atroces convulsions, à moins qu'il ne se précipite pour téter Yibb-Tstll... avant de se faire tailler en pièces. Ces "pertes" peuvent être de nature physique et parfois même bénéfiques.



Le sang de Yibb-Tstll — une substance que les sorciers appellent "Le Noir" — peut être invoqué indépendamment de la divinité. Il apparaît alors sous la forme de taches molles et

sombres qui s'amoncellent sur leurs victimes, jusqu'à les asphyxier (utiliser les règles sur les noyades), puis ramènent leurs âmes au dieu. De grandes quantités d'eau courante peuvent contrer Le Noir.

### Yibb-Tstll, le Patient

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 40 | CON 48 | TAI 52 | INT 60 | POU 65 |
| DEX 16 | Déplacement 0 | | **PV** 50 | |

**Bonus aux dommages :** +5D6.

**Armes :** Toucher 100%, une "perte importante" déterminée par le Gardien.
Sang 100%, asphyxie.

**Armure :** 12 points de robe ; ce dieu peut régénérer 5 Points de Vie par round. S'il n'a plus de Points de Vie, il peut se reformer rapidement ou réapparaître en un autre lieu.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges de Contact, Appeler Yibb-Tstll, Invoquer Le Noir, Invoquer une Maigre Bête de la Nuit, etc.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Yibb-Tstll coûte 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## YIG, Grand Ancien

*"Le père à demi humain des reptiles... le serpent-dieu des tribus des plaines centrales — qui se trouve probablement à l'origine de Quetzalcoatl ou Kukulcan —, était un démon étrange à moitié anthropomorphe."* — H.P. Lovecraft et Zelia Bishop, "La Malédiction de Yig".

Yig n'a jamais été décrit avec précision, mais il peut ressembler à un homme musclé à la peau écailleuse, dont la tête est soit ophidienne, soit humaine. Il paraît être essentiellement une divinité d'Amérique du Nord. Sa fameuse "malédiction" entraîne la folie et des malformations chez les enfants.

**CULTE :** Adoré surtout par les Amérindiens et les prêtres vaudous, Yig a peut-être un lien de parenté avec Quetzalcoatl. Il fait également l'objet d'un culte au sein du Peuple Serpent et chez ses descendants. Ses adeptes bénéficient généralement d'une relative immunité au venin des reptiles, avec lesquels ils peuvent communiquer, et connaissent souvent divers sortilèges et rituels magiques.

**ATTAQUES :** Toute manifestation de Yig est d'abord signalée par l'apparition d'une multitude de serpents. En Amérique du Nord, il s'agit essentiellement de crotales, alors qu'en d'autres points du globe, ce sont surtout des vipères et des cobras.

En combat au corps à corps, Yig se saisit de ses adversaires et leur écrase les membres de ses mains nues, avant de tenter, au round suivant, de les approcher de sa gueule afin de les mordre (il y parvient s'il réussit un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance).

Les serpents sacrés de Yig sont d'énormes représentants de leur espèce, portant une marque en forme de croissant de lune sur le sommet de la tête. En Amérique, par exemple, il pourra s'agir d'un colossal serpent à sonnette de deux mètres de long. Le reptile apparaît toujours si soudainement que sa victime est invariablement prise au dépourvu et se fait automatiquement mordre, à moins qu'elle ne parvienne à réagir avec une extrême rapidité (en réussissant un jet d'Idée). Dans ce cas, elle devra encore, au cours des rounds suivants, Esquiver les attaques de l'animal qui la poursuivra. Si un homme est mordu par un serpent sacré de Yig, aucune antitoxine ne peut le sauver d'une mort certaine, laquelle intervient au bout de quelques minutes d'agonie.

### Yig, Père des Serpents

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 30 | CON 120 | TAI 20 | INT 20 | POU 28 |
| DEX 18 | Déplacement 10 | | **PV** 70 | |

**Bonus aux dommages :** +2D6.

**Armes :** Main 90%, 2D6 points de dommages (pas de bd).
Morsure 95%, 1D8 points de dommages + mort instantanée due au venin.

**Armure :** 6 points d'écailles. Les armes pouvant empaler ne lui font aucun dégâts, sauf en cas d'empalement — justement — auquel cas elles lui causent des dommages normaux sans tenir compte de son armure. Sinon, elles rebondissent sur ses écailles. Les armes contondantes et tranchantes ont une efficacité normale, mais tout objet qui traversera la peau de Yig encaissera 3D6 points de dommages dus à son sang corrosif et venimeux.

**Sortilèges :** Yig connaît les sortilèges habituels d'Invocation, de Contrôle et de Contact... et il est souvent disposé à les enseigner. C'est un véritable expert des Chthoniens.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Yig fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.

## YOG-SOTHOTH, Dieu Extérieur

*"De grands globes s'agglutinant vers l'ouverture... l'éclatement des globes les plus proches, et la chair protoplasmique qui refluait, noire, pour former cette horreur fantastique et hideuse de l'espace extérieur... dont le masque était comme un amas de globes iridescents, Yog-Sothoth le malfaisant, qui bouillonne comme le limon originel dans le chaos nucléaire, à jamais au-delà des frontières les plus éloignées du temps et de l'espace !"* — August Derleth, "Le Rôdeur Devant le Seuil".

Yog-Sothoth vit dans les interstices séparant les différents plans d'existence de notre univers. Là, ce dieu apparaît sous la forme d'un conglomérat de globes iridescents toujours en train de fluctuer, de s'interpénétrer et de se briser. Ce conglomérat est généralement de grande taille, mais ses dimensions peuvent varier. Ainsi, un jour il paraîtra faire 100 mètres de diamètre, alors qu'une autre fois il sera dix fois plus grand. Le rapport que l'on peut établir entre l'aspect de Yog-Sothoth et les soi-disant soucoupes volantes est évident.

Yog-Sothoth a la faculté de se déplacer entre les plans afin de se rendre en n'importe quel endroit et à n'importe quelle époque. Il est le maître de l'espace-temps et c'est pourquoi on l'appelle également "la Clé et la Porte". Un autre de ses noms est Umr at'Tawil (qui devrait s'écrire en arabe correct *Tawil at'Umr* et qui signifie : "Celui dont la vie est prolongée"). Ce dieu cherche à s'introduire dans notre dimension afin de se repaître de la vie qui l'habite, mais cela ne lui est possible qu'à certains moments.

Il peut voler dans l'atmosphère à des vitesses énormes pouvant atteindre plusieurs milliers de kilomètres par heure.

Yog-Sothoth peut, à chaque round, transporter un personnage en n'importe quel point de l'univers ou du temps, rien qu'en le touchant. Si l'objet de cette attention n'est pas d'accord, il doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois son POU.

**CULTE :** Yog-Sothoth est avant tout le dieu des sorcières et des magiciens. Il accorde généralement à ses adeptes le pouvoir de voyager au travers des dimensions de l'espace-temps ou de plonger leur regard dans d'autres plans d'existence au moyen de miroirs magiques. Il peut également leur conférer la possibilité de commander à des monstres provenant de mondes lointains.

En retour, il exige qu'une voie lui soit ouverte, afin de pouvoir quitter ses domaines pour venir piller et ravager notre planète.

Une personne désireuse d'accéder à des époques et des lieux lointains peut s'adresser à lui sous sa forme de Tawil at'Umr, et cela en toute sécurité. Mais, même s'il s'agit là de sa manifestation la moins maléfique, il existera toujours une possibilité pour qu'elle se dévoile et inflige folie et destruction à ceux qui essayent de passer un accord avec elle.

**ATTAQUES :** A chaque round de combat, ce dieu a la possibilité d'effleurer un adversaire avec ses sphères visqueuses afin de lui faire perdre définitivement 1D6 points de CON. Les dégâts ainsi causés sont dus à la corrosion, au dessèchement ou au pourrissement de la



partie du corps atteinte et peuvent également entraîner une diminution de l'APP de la victime. Yog-Sothoth est en outre capable de lancer des projectiles enflammés de couleur argentée (au prix d'1D6 Points de Magie) qui peuvent toucher une cible à plus de huit cents mètres de distance et pulvériser tout objet (ex : un avion) ou être humain se trouvant sur leur passage (s'ils ne parviennent pas à Esquiver). Ces gouttes d'énergie pure affectent une zone de deux mètres cinquante de rayon.

### Yog-Sothoth, le Tout-En-Un

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR / | CON 400 | TAI Variable | INT 40 | POU 100 |
| DEX 1 | Déplacement 100 | | **PV** 400 | |

**Bonus aux dommages :** /.

**Armes :** Sphère 100%, perte définitive d'1D6 points de CON.
Projectile argenté 80%, mort dans un rayon de 2,5 mètres.

**Armure :** Aucune, mais seules des armes enchantées peuvent infliger des dommages à Yog-Sothoth.

**Sortilèges :** Autant que le dieu le désire..

**Perte de Santé Mentale :** Sous sa forme de Tawil at'Umr, la divinité ne fait perdre aucun point de Santé Mentale tant qu'elle reste dissimulée sous son voile mystique. En tant que conglomérat de sphères iridescentes, Yog-Sothoth fait perdre 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

## ZHAR, Grand Ancien

*"La chose tapie dans l'étrange semi-obscurité verte était une masse vivante d'horreur frémissante, une horrible montagne de chairs sensibles et palpitantes dont les tentacules, qui s'étendaient jusqu'aux confins de la caverne, émettaient un curieux bourdonnement, tandis que des profondeurs de son corps s'élevait un hululement surnaturel et terrifiant."* — August Derleth, "The Lair of The Star-Spawn".

Zhar vit dans une cité morte, ensevelie sous le Plateau de Sung (ou Tsang) en Chine. A cet endroit, on peut en fait trouver deux monstres titanesques d'égale puissance et il est fort possible que Zhar possède deux corps, reliés entre eux par de longs tentacules. Le nom de Lloigor est constamment associé à celui de ce Grand Ancien, et c'est peut être ainsi que s'appelle son double (à ne pas confondre avec la race extraterrestre du même nom), à moins que les Lloigors soient tout simplement les esclaves et les adorateurs de Zhar.

Le peuple Tcho-Tcho, qui habite le Plateau de Sung (entre autres), est connu pour vénérer Zhar.

Lorsqu'on s'approche de lui ou qu'on le dérange, ce monstre attaque en s'emparant de l'intrus avec un de ses tentacules. Quiconque est ainsi saisi sera totalement désintégré au cours du round suivant, et il ne restera plus alors de lui que quelques menus objets non organiques dépourvus de vie. Les tentacules ont une portée d'au moins 30 mètres. A chaque round, Zhar en emploie un contre chacune des cibles qu'il vise.



### Zhar, la Double Obscénité

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 100 | CON 100 | TAI 100 | INT 30 | POU 28 |
| DEX 30 | Déplacement 20/50 en volant | | | **PV** 100 |

**Bonus aux dommages :** +11D6.

**Armes :** Tentacule 100%, mort automatique au cours du round suivant.

**Armure :** 22 points de chair pustuleuse.

**Sortilèges :** Invoquer et Contrôler un Byakhee, Appeler Hastur et peut-être d'autres, au choix du Gardien.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Zhar fait perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale.

## ZOTH-OMMOG, Grand Ancien

*"Un corps en forme de cône tronqué à large base. Une tête reptilienne, plate et vaguement triangulaire surmontait le torse conique, elle était presque totalement dissimulée par des tresses ondoyantes. En fait de cheveux ou de barbe, il s'agissait de sorte de câbles qui s'agitaient comme des serpents ou des vers... Au centre de cette espèce de Méduse aux appendices tentaculaires, deux féroces yeux ophidiens observaient avec un regard froid, exprimant une moquerie inhumaine et ce que je ne peux décrire que comme une menace larvée."* — Lin Carter, "Zoth-Ommog".

Zoth-Ommog a un corps en forme de cône doté d'une tête rappelant celle d'un lézard et portant une épaisse masse de tentacules serpentiformes. Quatre gros pseudopodes semblables aux branches d'une étoile de mer sont en outre fixés à la base de son cou.



Il n'est pas activement adoré par les humains, mais certains Profonds vénèrent cette entité malveillante. Ce Grand Ancien est apparemment enseveli sous le Pacifique, dans la ville-tombeau de R'lyeh.

Zoth-Ommog peut se manifester par le biais d'une de ses statues disséminées de par le monde. Il attaque généralement tout être humain qu'il voit, soit en se servant de ses gigantesques tentacules, soit en utilisant sa morsure.

### Zoth-Ommog, Grand Ancien

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 40 | CON 120 | TAI 60 | INT 20 | POU 35 |
| DEX 12 | Déplacement 50 | | **PV** 90 | |

**Bonus aux dommages :** +5D6.

**Armes :** Tentacule 90%, dommages de Lutte — constriction causant 5D6 points de dommages au round suivant.
Morsure 90%, 1D6+3 points de dommages.

**Armure :** 10 points de peau épaisse et pustuleuse. Zoth-Ommog peut également régénérer 3 points de dommages par round.

**Sortilèges :** Tous les sortilèges d'Appel et de Contact, plus ceux choisis par le Gardien.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Zoth-Ommog fait perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale.



# Animaux et Monstres

*Une sélection de créatures naturelles et surnaturelles que le Gardien pourra utiliser en plus des monstruosités du Mythe de Cthulhu.*

Les investigateurs ne sont pas obligés de rencontrer uniquement des créatures du Mythe. Voilà pourquoi nous vous proposons les caractéristiques de divers mammifères, oiseaux, insectes et animaux aquatiques, dont certains sont dangereux alors que d'autres sont parfaitement inoffensifs.

D'autres bêtes et monstres similaires pourront être définis facilement, d'autant que ceux présentés dans les pages qui suivent sont susceptibles d'être modifiés afin de répondre à des besoins particuliers. Ainsi, si un Gardien veut fixer les caractéristiques d'un ours Kodiak ou d'un ours polaire, plutôt que d'utiliser l'ours brun décrit dans le présent chapitre, il sera libre d'ajouter un ou deux D6 à ses caractéristiques FOR, TAI et CON. Il ne faudra pas non plus oublier d'augmenter le bonus aux dommages, puisqu'une grosse patte griffue cause généralement plus de dégâts qu'une petite.

Seule la vision d'une créature surnaturelle peut entraîner la perte de points de Santé Mentale. Aussi, sauf indication contraire, une rencontre avec les animaux décrits n'influera pas sur l'équilibre psychologique de vos investigateurs. Attention : l'ampleur des pertes de Santé Mentale dues aux fantômes et spectres sera toujours liée à l'aspect spécifique de ces créatures, qui peuvent être plus ou moins épouvantables.

## BUFFLES DU CAP, Syncerus caffer

Ces bovidés se déplacent en grands troupeaux de plusieurs centaines d'individus, mais on peut également rencontrer des groupes plus petits. Le buffle du cap est le plus gros représentant de cette espèce diversifiée. Il est réputé pour son agressivité et son irritabilité, ce qui lui vaut d'être considéré comme le gibier le plus dangereux d'Afrique.



### Buffles du Cap

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+20 | 34 |
| CON | 3D6+10 | 20-21 |
| TAI | 4D6+20 | 34 |
| POU | 2D6 | 7 |
| DEX | 2D6 | 7 |
| Déplacement 12 | | **PV** 28 |

**Bonus aux dommages moyen :** +3D6.

**Armes :** Charge 30%, 2D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 5 points de cuir.

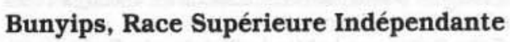
**Compétences :** Sentir l'Ennemi 65%.

**Habitat :** Plaines et forêts africaines situées au sud du Sahara.

## BUNYIPS

*Son œil était gros comme la tête d'un homme, aussi inhumain que celui d'une pieuvre, grand, triste et sans âge.* — Love, "Old Fellow That Bunyip".

Cette énorme créature originaire d'Australie tient à la fois du crocodile et du phoque. Ses yeux sont tels deux charbons ardents et sa "peau" combine de manière ignoble fourrure, écailles et plumes. Dans l'eau, elle utilise ses puissantes nageoires, mais elle peut également se dresser sur ses pattes de derrière (mesurant alors plus de quatre mètres de haut) et marcher sur la terre ferme. Elle crie uniquement lorsqu'elle chasse et produit alors un son qui peut être aussi triste et sinistre que la mort elle-même, ou aussi sauvage et haineux qu'un rugissement affamé. Le Bunyip se sert de ses longues griffes pour étouffer ses proies et préfère la chair des femmes à celle des hommes.



### Bunyips, Race Supérieure Indépendante

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 10D6+10 | 45 |
| CON | 4D6+12 | 26 |
| TAI | 10D6+10 | 45 |
| INT | 2D6+12 | 19 |
| POU | 10D6 | 35 |
| DEX | 3D6+6 | 16-17 |
| Déplacement 10/16 en nageant | | **PV** 36 |

**Bonus aux dommages moyen :** +5D6.

**Armes :** Morsure 65%, 1D10 points de dommages.
Griffes 65%, immobilisation pendant le premier round, puis 5D6 points de dommages + bd au second.

*Cette créature peut utiliser sa morsure ET ses griffes à chaque round. Pour échapper à son étreinte, il faudra réussir une confrontation FOR contre FOR sur la Table de Résistance.*

**Armure :** 10 points de peau.

**Sortilèges :** Un Bunyip peut modifier à volonté le niveau de l'eau de son étang ou de sa mare.

**Compétences :** Nager Tranquillement 95%, Sentir la Vie 95%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un Bunyip coûte 1/1D10 points de Santé Mentale, entendre son cri fait perdre 1/1D3 points de Santé Mentale.

## CALMARS GEANTS, Teuthoidea architheuthis

Ces créatures possèdent un corps de quatre mètres de long en moyenne, doté de tentacules qui peuvent avoir une portée de vingt mètres. Les caractéristiques données ci-dessous correspondent à ces dimensions.

Le bec et les huit appendices peuvent attaquer simultanément jusqu'à huit adversaires différents. Si un tentacule touche un opposant, il s'y accroche. Si un second parvient à se fixer, le calmar peut alors écraser sa proie, et chacun des tentacules inflige des dommages au cours des rounds suivants.

### Calmars Géants

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 6D6 | 21 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 6D6 | 21 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 4/10 en nageant | | **PV** 17 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Bec 45%, 1D10 points de dommages + venin (TOX = CON).
Tentacule 45%, 1D6 points de dommages + bd (constriction).

**Armure :** 2 points de peau.

**Compétences :** Se Cacher 70%.

**Habitat :** Les mers profondes, notamment les eaux glacées du cercle polaire.

## CHAUVES-SOURIS GEANTES

Les grandes chauves-souris arboricoles d'Amérique Centrale vivent en communautés pouvant regrouper plusieurs centaines d'individus. Pour les petites races communes que l'on rencontre aux Etats-Unis, ces colonies peuvent compter jusqu'à 50 000 membres. L'environnement naturel des chauves-souris est menacé dans le monde entier.

### Chauves-Souris Géantes

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D4 | 5 |
| CON | 2D6 | 7 |
| TAI | 2D4 | 5 |
| POU | 2D6 | 7 |
| DEX | 1D6+18 | 21-22 |
| Déplacement 1/12 en volant | | **PV** 6 |

**Bonus aux dommages moyen :** /.

**Armes :** Morsure 40%, 1D2 points de dommages.

**Compétences :** Repérer une Proie par Sonar 75%, Trouver Objet caché 75%.

**Habitat :** Régions chaudes et tempérées du monde entier.

## CHEVAUX, Equus caballus

Les chevaux présentent de nombreux avantages pour ceux qui savent comment les utiliser. Dans le cadre du jeu de rôle, il sera bon de faire une distinction entre les chevaux de monte, les chevaux de trait, les ânes et les mules.

La compétence Monter à Cheval permet d'employer un cheval de monte. Les cavaliers isolés ou en petits groupes peuvent parcourir plus de 60 kilomètres par jour, pourvu qu'ils disposent de suffisamment d'eau, de fourrage et d'avoine pour leurs montures. Si ce type de cheval se querelle parfois avec ses congénères, il ne se résoudra à combattre que s'il est acculé. Même les chevaux de cavalerie sont avant tout dressés afin de rester tranquilles et de garder leur sang-froid lors des combats. Seuls les plus extraordinaires des chevaux de guerre seront capables d'un calme relatif face à des manifestations surnaturelles.

Les chevaux de traits sont les plus gros représentants de leur espèce, mais même s'ils sont généralement dressés afin de pouvoir être montés, cela se produit rarement. Un jet en Conduire un Chariot peut être nécessaire pour les atteler à une carriole. Notez qu'il est parfois difficile de trouver des selles et des harnachements à leur taille ; il pourra donc arriver que l'on soit obligé de les monter "à cru", ce qui nécessitera un jet en Monter à Cheval avec une pénalité de 15%.

Les ânes et les mules sont surtout employés pour transporter des marchandises ou tirer des attelages. Ils obéissent souvent mal aux ordres qu'on leur donne... même quand on se montre violent à leur encontre.

En règle générale — à part ceux qui ont été spécialement entraînés pour les combats — tous les chevaux réagissent de la même manière quand ils sont confrontés à des événements sanglants, des coups de feu, des monstres ou des foules en colère : ils s'enfuient !

### Chevaux de Monte

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+18 | 28-29 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 4D6+12 | 26 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 12 | | **PV** 20 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Morsure 5%, 1D10 points de dommages.
Coup de sabot 5%, 1D8 points de dommages + bd.

Ruade 5%, 2D8 points de dommages + bd.
Piétinement* 25%, 2D6 points de dommages + bd.
** Le cheval doit être entraîné à ce type d'attaque.*

**Armure :** 1 point de muscles.

**Compétences :** Esquiver 45%, Se Cacher 25%.

**Habitat :** Pâturages, partout où vivent les hommes.

## CHIENS DOMESTIQUES, Canis familiaris



Ces animaux amicaux sont appréciés des hommes pour leur dévouement et l'affection qu'ils témoignent à leurs maîtres. Lorsqu'ils chassent, ils ont tendance à former des meutes de 1D8+3 individus.

### Chiens Domestiques

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6 | 7 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 1D6+1 | 4-5 |
| POU | 2D6 | 7 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 12 | | **PV** 8 |

**Bonus aux dommages moyen :** -1D4.

**Armes :** Morsure 30%, 1D6 points de dommages.

**Compétences :** Ecouter 75%, Sentir Quelque Chose d'Intéressant 90%.

**Habitat :** Partout où vivent des hommes.

## CHIENS SAUVAGES INDIENS (dholes), Cuon dukhenensis

Malgré son nom, il ne s'agit pas là d'un monstre surnaturel. Le chien sauvage originaire d'Inde vit principalement dans les forêts touffues et peut se révéler particulièrement vicieux. Ces animaux se déplacent généralement en meutes de 5 à 12 individus, capables parfois de vaincre un buffle.

### Chiens Sauvages

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 1D6+1 | 4-6 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 1D6 | 3-4 |
| POU | 1D6+6 | 9-10 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 15 | | **PV** 7 |

**Bonus aux dommages moyen :** -1D6.

**Armes :** Morsure 5%, 1D6 points de dommages.

**Compétences :** Ecouter 40%, Suivre une Piste 80%.

**Habitat :** Régions boisées d'Asie Centrale ou d'Asie du Sud.

## COCHONS SAUVAGES, Potamochoerus porcus

Ces animaux africains, très communs, vivent dans les forêts denses. Ils se déplacent en troupeaux d'environ 20 individus et ne sont pas domestiqués. Leur nombre a augmenté dernièrement, du fait de la raréfaction des léopards.

### Cochons Sauvages

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6+4 | 11 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 2D6+4 | 11 |
| POU | 2D6 | 7 |
| DEX | 2D6 | 7 |
| Déplacement 10 | | **PV** 12 |

**Bonus aux dommages moyen :** +0.

**Armes :** Défense 30%, 1D8 points de dommages + bd.

**Armure :** 3 points de cuir, de poils et de muscles.

**Compétences :** Sentir l'Ennemi 50%.

**Habitat :** Régions africaines situées au sud du Sahara.

## CONDORS, Vultur gryphus

Les caractéristiques fournies ci-dessous conviennent également pour les aigles géants et autres oiseaux de grande taille. Le condor, quant à lui, a une envergure d'environ trois mètres. Seuls les plus grands des oiseaux sont susceptibles d'attaquer l'homme, bien qu'un vautour, par exemple, puisse éventuellement agresser n'importe quelle proie sans défense. Tous les volatiles possèdent la faculté de diminuer de moitié les chances qu'on a de les toucher quand ils volent.

Les grands oiseaux vivent généralement dans des régions montagneuses, où ils peuvent construire des nids "sûrs" au sommet de pitons rocheux ou à flanc de falaise. Certains choisissent néanmoins de nicher dans des arbres, pourvu que ceux-ci soient assez solides pour supporter le poids non négligeable d'un nid contenant une demi-douzaine de gros volatiles. On rencontre surtout des oiseaux de ce genre dans l'hémisphère occidental, mais cela ne devrait pas empêcher un Gardien — à l'occasion d'une aventure se déroulant en Antarctique — de dire à ses joueurs : "Un oiseau géant fond sur vous" même si, dans cette région, les oiseaux se contentent le plus souvent de marcher.

### Condor Andin, ou tout autre oiseau géant

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+12 | 22-23 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 3D6+6 | 16-17 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 5/12 en volant | | **PV** 24 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Bec 45%, 1D8 points de dommages.
Serres 45%, 1D6 points de dommages + bd.

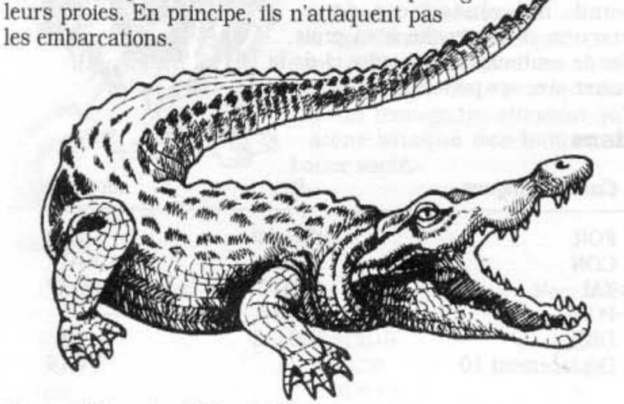
**Armure :** 2 points de plumage.

**Compétences :** Trouver Objet caché 90%.

**Habitat :** Amérique du Nord et du Sud.

## CROCODILES, Crocodylus niloticus

Il s'agit là de crocodiles comme on en trouve dans la vallée du Nil. Même si ces animaux se font de plus en plus rares dans la partie "basse" de ce fleuve, ils sont encore très répandus en Afrique Centrale, à Madagascar, en Asie tropicale et dans le Nord et l'Ouest de l'Australie. Partout où il y a de l'eau, il peut aussi y avoir des crocodiles. Ces voraces dévorent tout ce qu'ils parviennent à attraper et ont l'habitude de se partager leurs proies. En principe, ils n'attaquent pas les embarcations.



### Crocodiles du Nil

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+12 | 26 |
| CON | 3D6+8 | 18-19 |
| TAI | 4D6+12 | 26 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6 | 7 |
| Déplacement 6/8 en nageant | | **PV** 23 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Morsure 50%, 1D10 points de dommages +bd.

**Armure :** 5 points de peau écailleuse.

**Compétences :** Discrétion 50%, Glisser Silencieusement sur l'Eau 75%, Se Cacher 60%.

**Habitat :** Jungles marécageuses et tropicales du monde entier.

## ELEPHANTS AFRICAINS, Loxodonta africana

Tout le monde connaît les éléphants. Les investigateurs n'ont rien à craindre d'eux, à moins de s'approcher trop près d'un troupeau, de rencontrer un solitaire ou d'avoir affaire à des parents craignant pour la sécurité de leur progéniture. Cette espèce est plus imposante (poids moyen : six tonnes) et plus remuante que celle d'Asie.

Un éléphant peut attaquer une fois par round. Si la trompe saisit une victime, celle-ci peut tenter de s'échapper en remportant une confrontation de sa FOR contre la moitié de celle de l'animal sur la Table de Résistance. La trompe n'inflige pas de dommages par elle-même, mais à chaque round suivant, le prisonnier peut être touché par une autre "attaque" du pachyderme avec 99% de chances de succès.

### Eléphants d'Afrique

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 6D6+34 | 55 |
| CON | 3D6+16 | 26-27 |
| TAI | 6D6+42 | 63 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 10 | | **PV** 45 |

**Bonus aux dommages moyen :** +6D6.

**Armes :** Trompe 50%, saisit.
Ruade 25%, 8D6 points de dommages + bd.
Piétinement 50%, 4D6 points de dommages + bd.
Défense 25%, 6D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 8 points de peau.

**Compétences :** Ecouter 80%, Sentir Quelque Chose d'Intéressant 95%.

**Habitat :** Afrique Centrale ; un "cousin" plus petit vit en Asie tropicale.

## FANTOMES

Le Gardien devrait toujours tailler sur mesure des fantômes adaptés aux circonstances particulières de ses scénarios. En règle générale, les seules caractéristiques de ces êtres à l'aspect vaporeux sont l'INT et le POU. Il semblerait qu'ils "hantent" toujours un lieu ou (plus rarement) un objet bien précis.

Certains fantômes sont vulnérables à la magie, d'autres non. S'ils hantent un endroit, c'est en principe dans le but de faire partager d'une façon ou d'une autre l'horreur qui a été à l'origine de leur formation. Il arrive parfois qu'ils donnent des indices ou des éléments qui — s'ils sont correctement interprétés — peuvent permettre de leur faire trouver le repos éternel. Bien que tous ces êtres soient par nature terrifiants, certains sont plus horribles que d'autres. Quoi qu'il en soit, ils ne devraient jamais pouvoir faire perdre plus d'1D8 points de Santé Mentale.

Un fantôme se bat en confrontant sur la Table de Résistance son POU à celui de sa victime, qu'ils paraît saisir, envelopper ou malmener de toute autre manière. S'il parvient à dominer le POU de sa proie, celle-ci perd alors 1D3 points de cette caractéristique. Sinon, c'est son assaillant lui-même qui voit son POU baisser ainsi. Certains sont toutefois particulièrement puissants, ce qui leur permettra de drainer 1D6 points de POU ou plus à chaque attaque, alors qu'ils ne pourront en perdre qu'1D3 points en cas d'échec.

(Les fantômes "sur mesure" peuvent donner lieu à des aventures sinistres. Des campagnes entières peuvent d'ailleurs être consacrées à

l'étude et à l'exorcisme de tels êtres. Parmi les livres que l'on peut lire à titre d'inspiration, citons : *La maison hantée* de Shirley Jackson (dont Robert Wise a tiré l'excellent film *La maison du diable*), *Shining* de Stephen King (J'ai Lu), *La maison des damnés* de Richard Matheson (publié chez J'ai Lu et dont a également été tiré un film), les histoires de fantômes de William Hope Hodgson (et notamment les aventures de *Carnacki et les fantômes* publiées jadis chez NéO), ainsi que les contes de hantises de M. R. James (publiées également chez NéO). Le célèbre écrivain anglo-saxon Henry James a également écrit de nombreuses histoires de fantômes, et Rudyard Kipling est l'auteur de plusieurs nouvelles de ce type ayant pour cadre l'Angleterre et l'Inde. Certains de ces ouvrages seront peut-être aussi difficiles à trouver que les fantômes dont ils parlent, mais la plupart des bibliothèques municipales en possèdent un exemplaire.)

## GORILLES, Gorilla Gorilla

Bien que ces animaux en voie d'extinction soient dotés d'une force suffisante pour démembrer un homme, nous avons découvert au cours des dernières décennies qu'ils étaient d'un naturel timide et paisible.

S'ils sont contraints à la violence, les gorilles peuvent mordre et attaquer des deux mains au cours d'un même round. Quand l'un d'eux touche une victime avec ses deux mains, il s'agrippe à elle et lui cause à chaque round suivant des blessures égales à son bonus aux dommages, à moins qu'elle parvienne à se dégager en réussissant à opposer sa FOR à celle de l'animal sur la Table de Résistance.



### Gorilles

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 4D6+12 | 26 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 2D6+12 | 19 |
| INT | 1D6+1 | 4-5 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 8 | | **PV** 15 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Morsure 45%, 1D6 points de dommages + bd.
Main 45%, 1D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 2 points de peau.

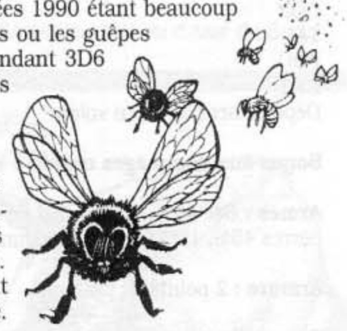
**Compétences :** Brouter des Feuilles 50%, Se Cacher 75%.

**Habitat :** Montagnes d'Afrique Centrale.

## GUEPES OU ABEILLES EN ESSAIMS

Les nuées d'insectes volants dotés de dards attaquent généralement pendant 2D6 rounds, avant de cesser leurs assauts. A moins que le corps d'une victime ne soit totalement protégé (ex : moustiquaire, intérieur d'une auto, nage sous l'eau), un essaim lui causera toujours des dommages normaux. Si un investigateur se voit infliger de très nombreuses piqûres, il devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON, pour éviter que son système immunitaire subisse un choc qui pourra le rendre gravement malade, ou même (en de rares occasions) le tuer.

Les abeilles africaines qui ont colonisé les Amériques au début des années 1990 étant beaucoup plus pugnaces que les abeilles ou les guêpes ordinaires, elles attaquent pendant 3D6 minutes d'affilées. Ces "abeilles tueuses" peuvent provoquer la mort de leurs victimes, du fait de leur agressivité, d'autant que leurs essaims sont généralement constitués d'un très grand nombre d'individus. Chaque minute d'attaque peut faire perdre 1D6 Points de Vie.



## LIONS, Panthera leo

Le lion est certainement le plus célèbre des félins sauvages. Il vit en groupes de chasse d'une douzaine d'individus. Les mâles d'Afrique du Sud ont des crinières plus fournies et plus sombres que celles de leurs congénères du Nord.

Le lion peut porter un coup de griffes et une morsure à chaque round. S'il réussit ces deux attaques, il s'accroche à sa proie, afin de continuer à la mordre et de la lacérer avec ses pattes postérieures.



### Lions

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6+12 | 19 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 3D6+6 | 16-17 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 10 | | **PV** 14 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Morsure 40%, 1D10 points de dommages.
Griffes 60%, 1D6 points de dommages + bd.
Lacération 80%, 2D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 2 points de peau.

**Compétences :** Chasser en Groupe 25%, Suivre une Piste 25%.

**Habitat :** Afrique et Proche-Orient.

## LIONS DES MONTAGNES, Panthera concolor

Appelé aussi puma ou couguar, ce prédateur mesure 1m 80 de long. Il est plus petit, plus court sur pattes et de tempérament plus solitaire que son cousin d'Afrique. En principe, ces animaux n'attaquent pas l'homme. Dans les années 1990, leur espèce est protégée et on commence à en revoir à proximité des communautés humaines.

Un lion des montagnes peut donner deux coups de pattes et mordre une fois à chaque round. Si ses deux pattes touchent, il continue à mordre et lacère sa victime avec ses pattes postérieures.

### Lions des Montagnes ou pumas ou couguars

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+6 | 16-17 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 2D6+8 | 15 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 12 | | **PV** 13 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D4.

**Armes :** Morsure 30%, 1D10 points de dommages.
Griffes 50%, 1D6 points de dommages + bd.
Lacération 80%, 2D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 1 point de fourrure.

**Compétences :** Discrétion 90%, Grimper 80%, Sauter 40%, Se Cacher 80%.

**Habitat :** Toute l'Amérique du Nord et du Sud.

## LOUPS, Lupus

Face à des troupeaux de cerfs ou de daims, les loups ont coutume d'attaquer en meutes, mais il leur arrive souvent également de chasser en solitaires ou en "familles". Ces prédateurs sont ordinairement d'un naturel timide et il n'existe pratiquement aucun témoignage attestant qu'ils aient attaqué des hommes en bonne santé.

### Loups

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6+6 | 13 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 2D6+1 | 8 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 12 | | **PV** 9-10 |

**Bonus aux dommages moyen :** +0.

**Armes :** Morsure 30%, 1D8 points de dommages.

**Armure :** 1 point de fourrure.

**Compétences :** Suivre au Flair 80%, Trouver Objet Caché 60%.

**Habitat :** Les mêmes régions froides ou tempérées qu'apprécient les gros ruminants et autres herbivores.

## LOUPS-GAROUS, hommes-bêtes et loups géants

La première catégorie de loups-garous comprend les hommes normaux qui ont été victimes d'une malédiction et se transforment occasionnellement en monstres, mi-hommes mi-bêtes (en général au moment de la pleine lune). Un tel homme peut très bien ne pas avoir conscience de la malédiction qui pèse sur ses épaules ou détester son état. La seconde catégorie est constituée d'individus qui adorent se changer complètement en loups et exercent un meilleur contrôle sur leur métamorphose que ceux de la première catégorie. Tous les loups-garous attaquent cependant avec la même folie meurtrière qui caractérise les chiens ou les hommes enragés. Leur masse reste inchangée, quelle que soit leur forme.

Ces êtres ont apparemment la possibilité de transmettre leur mal grâce à un agent particulier contenu dans leur salive ; leurs morsures sont donc dangereuses, même quand elles ne sont pas directement mortelles.

Sous sa forme bestiale, un loup-garou jouit d'une résistance exceptionnelle aux blessures qui le rend capable de régénérer 1 Point de Vie par round de combat. Les plaies et cicatrices reçues dans cet état peuvent toutefois subsister une fois que le monstre reprend forme humaine. Paradoxalement, le processus de guérison rapide des loups-garous a tendance à les fatiguer énormément et les contraint parfois à passer des semaines de convalescence au lit. Ces êtres sont particulièrement vulnérables au feu et aux armes capables d'empaler, quand celles-ci sont en argent. Lorsque leur fourrure prend feu, ils perdent en principe leurs Points de Vie plus vite qu'ils ne peuvent les régénérer.

L'argent, métal lunaire par excellence, est pour eux un véritable poison. Quand ils sont blessés par une arme en argent, confrontez sur la Table de Résistance leur CON aux dommages infligés. Si le lycanthrope perd cette confrontation, il meurt instantanément. Sinon, il encaisse seulement la moitié des dommages, mais il ne peut pas ensuite les régénérer.

Un loup-garou sous forme humaine a la même apparence et les mêmes caractéristiques qu'un homme normal. En revanche, les deux formes bestiales décrites ci-dessous possèdent des caractéristiques exceptionnelles et ont en commun certains détails particuliers : attaques, armure, etc. Le Gardien n'est pas obligé de demander à ses joueurs d'effectuer des jets de SAN lorsque leurs personnages rencontrent des loups-garous. S'il le fait, il serait bon qu'il dote ses lycanthropes d'éléments inhabituels ou surnaturels (ex : des yeux lumineux) afin de justifier la terreur ressentie par les investigateurs.

### Loups-Garous de type hommes-bêtes

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 6D6 | 21 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 3D6 | 10-11 |
| INT | 1D4+2 | 4-5 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 12 | | **PV** 11-12 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D4 ou +1D6.

### Loups-Garous de type loups géants

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 6D6 | 21 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 3D6+1D3 | 12-13 |
| INT | 1D4+2 | 4-5 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 12 | | **PV** 12-13 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Morsure 30%, 1D8 points de dommages + bd.
Infection 99%, si une Morsure pénètre la peau d'une victime, celle-ci se transformera en loup-garou lors de la pleine lune suivante.

**Armure :** 1 point de peau sous forme bestiale, plus régénération d'1 Point de Vie par round.

**Compétences :** Se Cacher 60%, Suivre au Flair 90%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un loup-garou coûte 0/1D8 points de Santé Mentale.

**Habitat :** Partout où brille la pleine lune.

## LYNX, Felix Rufus



Le lynx est le grand félin le plus répandu en Amérique du Nord et son agressivité est légendaire. On en trouve dans les régions montagneuses et les forêts de tout le continent, particulièrement le long des cours d'eau. Un lynx peut attaquer avec ses deux pattes griffues et sa morsure à chaque round. Si les deux pattes touchent, l'animal s'accroche à sa proie et l'éventre en se servant de ses membres postérieurs.

### Lynx

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 2D6 | 7 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 1D4 | 2-3 |
| POU | 2D6 | 7 |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 12 | | **PV** 7 |

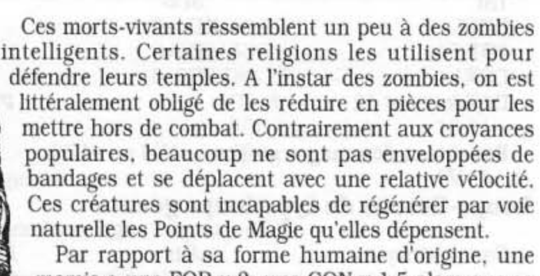
**Bonus aux dommages moyen :** -1D6.

**Armes :** Morsure 20%, 1D4 points de dommages.
Griffes 40%, 1D3 points de dommages + bd.
Eventrement 80%, 2D3 points de dommages + bd.

**Compétences :** Discrétion 90%, Grimper 80%, Se Cacher 80%.

**Habitat :** Amérique du Nord.

## MOMIES



Ces morts-vivants ressemblent un peu à des zombies intelligents. Certaines religions les utilisent pour défendre leurs temples. A l'instar des zombies, on est littéralement obligé de les réduire en pièces pour les mettre hors de combat. Contrairement aux croyances populaires, beaucoup ne sont pas enveloppées de bandages et se déplacent avec une relative vélocité. Ces créatures sont incapables de régénérer par voie naturelle les Points de Magie qu'elles dépensent.

Par rapport à sa forme humaine d'origine, une momie a une FOR x 2, une CON x 1,5 alors que sa DEX est réduite d'un tiers.

Du fait du bitume et des bandes de tissus fréquemment employés pour les préserver de la putréfaction, les momies égyptiennes sont particulièrement vulnérables au feu : ce dernier leur causera des dommages normaux, mais les flammes seront beaucoup plus difficiles à éteindre.

### Momies, moyennes

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 x 2 | 20-22 |
| CON | 3D6 x 1,5 | 15-17 |
| TAI | 3D6 | 10-11 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 1D6+12 | 15-16 |
| DEX | 2D6 | 7 |
| Déplacement 6 | | **PV** 13-14 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D4.

**Armes :** Poing 70%, 1D6 points de dommages + bd.
Lutte 25%, dommages spéciaux.

**Armure :** 2 points de peau ; les armes capables d'empaler seront inefficaces, sauf si elles parviennent à amputer un membre, trancher la tête, etc.

**Compétences :** Discrétion 50%, Tendre une Embuscade 40%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir une momie fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.

## PYTHONS, Python reticulatus

Bien qu'il n'ait rien d'une créature fabuleuse, le python est censé posséder quelques pouvoirs mythiques. Ainsi, dans les contes populaires, on prétend qu'il peut "charmer" une proie afin de la contraindre à l'immobilité au moment où il passe à l'attaque. Les investigateurs devraient cependant redouter avant tout son étreinte... Lorsqu'un python prendra un personnage dans ses anneaux, celui-ci gardera un bras libre pour continuer à se battre, s'il réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois sa DEX. Du point de vue de la victime, il faudra considérer les attaques par Constriction comme des attaques de Lutte, capables d'infliger des dommages à chaque round où elles seront réussies. Si le Gardien le désire, il pourra éventuellement demander au prisonnier de réussir un jet de pourcentage sous 5 fois sa CON afin de ne pas perdre conscience.

Une fois qu'une proie est immobilisée, le python peut ensuite l'avaler tout entière, pourvu que sa TAI ne soit pas supérieure à la sienne. Si la malheureuse créature est encore vivante à ce moment-là, elle mourra rapidement par suffocation.

### Pythons ou autres serpents géants

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+12 | 22-23 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 5D6 | 17-18 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+6 | 13 |
| Déplacement 6 | | **PV** 16 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Avaler, succès automatique, la victime est asphyxiée et digérée.
Constriction 40%, 1D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 2 points de peau écailleuse.

**Compétences :** Discrétion 90%, Se Cacher à Couvert 75%.

**Habitat :** Forêts tropicales.

## OURS BRUNS, Ursus americanus

De très loin l'ours le plus répandu en Amérique du Nord, c'est le seul ursidé que l'on puisse rencontrer dans la partie orientale du continent. Il peut attaquer deux fois par round, soit en frappants deux coups distincts avec ses pattes griffues, soit en donnant un coup de patte et en mordant une fois.

### Ours Bruns

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+10 | 20-21 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAI | 3D6+10 | 20-21 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 16 | | **PV** 17 |

**Bonus aux dommages moyen :** +2D6.

**Armes :** Morsure 25%, 1D10 points de dommages.
Griffes 40%, 1D6 points de dommages + bd.

**Armure :** 3 points de fourrure et de graisse.

**Compétences :** Ecouter 75%, Grimper 30%, Sentir une Proie 70%.

**Habitat :** Du sud du Canada au sud du Mexique.

## RATS EN HORDES, Rattus norvegicus

Les rats de taille normale ne sont pas des assaillants bien terribles, mais quand ils attaquent en hordes, cela peut être une tout autre paire de manches... Pour chaque combat, déterminez d'abord combien de *groupes* de rats attaquent, et répartissez-les ensuite entre les investigateurs. Un combat moyen impliquera généralement entre 1D8+2 et 1D3 groupes de rats : au Gardien de choisir en fonction des circonstances. Les personnages auront toujours la possibilité d'agir les premiers. Si l'un d'eux réussit une attaque, il tuera automatiquement un rat ce qui aura pour effet de provoquer la fuite du reste de son groupe. (Chacun est composé de dix rats, mais les joueurs ne doivent pas savoir que ce sont seulement les "groupes" qui comptent.)

Les rats attaquent toujours après les humains. Multipliez le nombre de groupes qui assaillent un personnage par 5% afin de déterminer leurs chances de toucher. En effet, moins les groupes seront nombreux, moins les rats auront envie de se battre. Une attaque réussie infligera 1D3 points de dommages à la victime. Quand celle-ci portera des vêtements épais et des bottes, ces dégâts devront être réduits.

## RHINOCEROS, Diceros bicornis

L'animal à deux cornes décrit ici n'est autre que l'irascible rhinocéros noir d'Afrique. Il est d'une extrême agressivité et charge parfois sans raison apparente. Son cousin blanc, plus grand, est beaucoup plus placide et charge moins souvent. Il subsiste également quelques rhinocéros à Java et à Sumatra. Un rhino noir "moyen" mesure environ quatre mètres de long et un mètre cinquante au garrot.

Pour pouvoir charger, il a besoin d'au moins dix mètres d'élan. S'il ne peut attaquer qu'une fois par round, il n'hésitera pourtant jamais à s'en prendre à une voiture ou un camion, autant qu'aux passagers de ces véhicules.

### Rhinocéros Noir

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 6D6+20 | 41 |
| CON | 3D6+6 | 20-21 |
| TAI | 6D6+20 | 41 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6 | 7 |
| Déplacement 15 | | **PV** 31 |

**Bonus aux dommages moyen :** +4D6.

**Armes :** Morsure 25%, 1D10 points de dommages.
Charge 50%, 1D10 points de dommages + bd.
Piétinement 75%, 3D10 points de dommages + bd contre un adversaire à terre.

**Armure :** 10 points de peau.

**Compétences :** S'énerver 70%, Sentir le Danger 60%.

**Habitat :** Afrique Centrale, Afrique du Sud, Inde, Indonésie.

## SPECTRES

Les spectres sont des fantômes agressifs, nés de la frustration ou de la haine dévorantes qu'éprouvait un défunt au moment de sa mort, et qui ont la particularité d'être les adversaires déclarés de toute forme de vie. A l'instar des fantômes, ils peuvent hanter ou garder certains lieux spécifiques et possèdent comme seules caractéristiques l'INT et le POU. De même, ils devraient en règle générale être "taillés sur mesure" par le Gardien, qui aura intérêt à leur attribuer des particularités uniques. Ces êtres ont rarement moins de 13 points en POU, bien que leur INT puisse varier dans de grandes proportions. Voir l'un d'eux fera toujours perdre au moins 1/1D8 points de Santé Mentale.

Les spectres vivent sur le plan éthéré, ce qui leur confère certains pouvoirs spéciaux et faiblesses. Ainsi, ils sont vulnérables à la magie et leur POU réagit comme une sorte de CON à l'égard des attaques magiques. Quelques-uns possèdent des Points de Magie et, s'ils les perdent, se dissipent aussitôt et ne peuvent ensuite pas se reformer avant une semaine ou plus. Parfois, ils ne peuvent même pas se reformer du tout, ou seulement en sacrifiant un grand nombre de points de Pouvoir. Ceux qui n'ont pas de Points de Magie sont détruits à jamais lorsqu'ils perdent tous leurs points de POU. Les spectres n'acceptent jamais de négocier ou de révéler leurs secrets... ce ne sont pas des fantômes comme les autres.

Quel que soit leur type, les combats contre eux sont toujours résolus de la même manière. Confrontez le POU du mort-vivant à celui de son adversaire sur la Table de Résistance. Si la victime ne parvient pas à résister, elle perd 1D6-1 points de FOR, d'INT ou de CON (selon le spectre rencontré). Quand la caractéristique vampirisée tombe à 0, le malheureux meurt, devient grabataire ou sombre dans le coma jusqu'à ce qu'il puisse récupérer les points perdus. Ce type d'attaque se répète aussi longtemps que la victime n'a pas perdu tous ses points dans la caractéristique concernée ou qu'elle ne parvient pas à s'enfuir du lieu hanté par son agresseur.

Si une victime résiste à une attaque, elle peut faire perdre 1D6-1 points de POU ou de magie au spectre. Ce genre de créature est incapable de régénérer les points de caractéristique perdus.

## SQUELETTES, humains

Seules quelques rares légendes médiévales font référence à des squelettes animés, mais ces derniers ont connu dernièrement un regain de succès dans la littérature fantastique et — surtout — dans le cinéma d'épouvante.

Leurs os desséchés sont relativement fragiles et se brisent facilement sous les coups assenés avec des armes lourdes. En revanche, ils n'ont pas vraiment de "points faibles", aussi conviendra-t-il de ne pas tenir compte des empalements à leur encontre. Toute arme qui les touchera aura des chances de les détruire. Celles-ci seront égales à 4% fois les dommages infligés. Ainsi, par exemple, si une hache atteint un squelette et lui cause 8 points de dommages, ses chances de le détruire en le faisant voler en éclats seront de 32%. Quoi qu'il en soit, tant qu'un squelette ne sera pas réduit en miettes, il n'encaissera aucun dégât...



Les armes pouvant empaler (les armes à feu, notamment) n'auront que la moitié de leurs chances normales de le toucher, ce mort-vivant étant essentiellement constitué d'air.

En principe, les squelettes animés préfèrent utiliser des armes, plutôt que de porter des coups avec leurs mains nues... peut-être parce que celles-ci sont extrêmement fragiles. Leurs chances de toucher avec une arme de corps à corps du type petit gourdin ou épée seront égales à 3% fois leur DEX.

### Squelettes Humains

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 | 10-11 |
| CON | / | — |
| TAI | 3D6 | 10-11 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 1 | 1 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement 7 | | **PV** / |

**Bonus aux dommages moyen :** +O.

**Armes :** Toute arme de corps à corps DEX x 3%, dommages normaux + bd.

**Compétences :** Cliqueter de Façon Sinistre 45%, Se Dresser Quand On s'y Attend le Moins 60%.

**Habitat :** Ruines, tombes, souterrains, repaires de sorciers.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un squelette animé fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

## TIGRES, Panthera tigris

Le tigre, plus gros de tous les félins, a la réputation d'être un mangeur d'hommes, particulièrement en Inde où les indigènes empiètent de plus en plus sur son territoire. Cet animal est un chasseur solitaire. A chaque round, il peut attaquer avec ses deux pattes griffues et ses crocs. Si les deux pattes touchent, il s'accroche à sa proie et continue à la mordre, tout en la lacérant de ses membres postérieurs.

### Tigres du Bengale

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6+12 | 22-23 |
| CON | 3D6 | 10-11 |
| TAI | 3D6+6 | 16-17 |
| POU | 3D6 | 10-11 |
| DEX | 2D6+12 | 19 |
| Déplacement 10 | | **PV** 13 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Morsure 45%, 1D10 points de dommages.
Griffes 70%, 1D8 points de dommages + bd.
Lacération 80%, 2D8 points de dommages + bd.

**Armure :** 2 points de fourrure.

**Compétences :** Discrétion 75%, Se Cacher 80%, Suivre une Piste 50%.

**Habitat :** D'Inde à Java, en passant par la Sibérie.

## VAMPIRES

Les joueurs auront certainement envie, un jour ou l'autre, de se mesurer à ces suceurs de sang. Il court toutefois tellement d'histoires contradictoires sur leur compte qu'il incombera au Gardien de déterminer ce qui est vrai et ce qui relève de la légende. Voici quelques suggestions...

- L'image d'un vampire ne se reflète pas dans un miroir.
- Les vampires sont obligés de reposer, pendant la journée, sur de la terre provenant de leur tombe.
- La troisième morsure d'un vampire est toujours mortelle et transforme automatiquement la victime en mort-vivant.
- Les vampires perdent tous leurs pouvoirs pendant la journée. Il leur est notamment impossible de se déplacer, ou même de sortir de leur cercueil.
- Dans les cultures catholiques, une croix permet de se prémunir contre les vampires — pour un temps, en tout cas. L'eau bénite a en outre pour effet de brûler et de racornir leur peau.
- Les vampires ne boivent jamais... de vin.

Un vampire peut se transformer à volonté en fumée, en brume, en loup ou en chauve-souris. Dans les deux premiers cas, il peut ensuite "dériver" à la vitesse d'un mètre par round de combat.

Quand il perd plus de Points de Vie qu'il n'en a, il se change aussitôt en fumée ou en brume et régénère ensuite 1 Point de Vie par round. Cependant, s'il subit des dommages correspondant *exactement* à son capital de Points de Vie, cela signifiera qu'il a été touché à la tête. Dans ce cas, il perdra conscience et ne pourra pas se dématérialiser. Un pieu planté dans son cœur sera alors susceptible de l'anéantir à tout jamais.

### Vampires

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 x 2 | 20-22 |
| CON | 2D6 + 2 | 13 |
| TAI | 3D6 | 10-11 |

| | | |
|---|---|---|
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POU | 2D6+6 | 13 |
| DEX | 3D6 | 10-11 |
| Déplacement selon la forme revêtue +2 | | **PV** 12 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D6.

**Armes :** Morsure* 50%, 1D4 points de dommages au premier round, puis succion du sang.
Griffes** 50%, 1D4 points de dommages + bd.
Regard***, confronter le POU de la victime et celui du vampire sur la Table de Résistance.

** Si sa morsure cause des dommages, la vampire peut ensuite rester accroché à sa proie qui ne résistera plus et perdra 1D6 points de FOR (sang) à chaque round suivant.*

*** Si le vampire remporte une confrontation de ses Points de Magie contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, il lui volera 1D3 Points de Magie (ce type d'attaque pourra être répété à chaque round). Les points ainsi acquis se dissiperont après un nombre d'heures correspondant au POU du mort-vivant. La victime pourra régénérer normalement les points perdus.*

**** Si le jet POU/POU sur la Table de Résistance favorise le vampire, son adversaire sera hypnotisé et pourra être amené à exécuter quelques ordres simples. Si ces ordres sont dangereux pour sa santé, toutefois, il pourra tenter en début de round un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois son INT afin de se soustraire à l'hypnose.*

**Armure :** Un Vampire régénère ses Points de Vie lorsque ceux-ci sont tombés en dessous de zéro.

**Compétences :** Flairer le Sang 75%, Psychologie Humaine 60%.

**Habitat :** Partout où l'innocence est vulnérable.

**Perte de Santé Mentale :** Etre attaqué par un Vampire fait perdre 0/1D4 points de Santé Mentale ; assister à sa transformation coûte 1/1D3 points de Santé Mentale. La vision de sa forme humaine n'a aucun effet sur l'équilibre psychologique.

## ZOMBIES

Bien que nous sachions tous à quoi ressemblent les zombies grâce aux films qui leur ont été consacrés, il n'existe pas beaucoup de livres qui parlent d'eux. Ces êtres sont quasiment invulnérables aux armes qui empalent (et notamment aux armes à feu), mais celles-ci peuvent cependant les rendre encore plus horribles à regarder. Toute attaque réussie avec une arme de ce type infligera 1 point de dommages à ces morts-vivants. Les autres armes, quant à elles, leur causeront la moitié de leurs dommages normaux. Il faut littéralement tailler en pièces ces créatures pour les mettre hors de combat. Le fait de les enflammer a pour seul effet de les distraire momentanément ; dans un lieu clos, cela ne sera pas forcément très utile.

Ces monstres n'ont qu'un seul point de POU, qui leur a été fourni par le sortilège qui a permis de les créer. Les zombies ne peuvent agir de leur propre chef et sont toujours dirigés par un sorcier.

S'il le désire, le Gardien peut décider que certaines substances et certains sorts seront capables de les désactiver. Ainsi, par exemple, la tradition vaudou veut que ces créatures soient détruites lorsque l'on parvient à leur faire avaler du sel ; c'est pourquoi leurs maîtres prennent souvent la peine de leur coudre les lèvres. Dans le Mythe de Cthulhu, il existe par ailleurs un sortilège de Résurrection (qui n'agit cependant pas sur la volonté des défunts), et rien n'empêche qu'un savant dévoyé ou des produits polluants dangereux ne donnent naissance à des êtres de ce genre.

Un zombie est un adversaire maladroit, mais il peut quand même faire pas mal de dégâts quand il parvient à frapper un adversaire. Dans les films, depuis la sortie de *La Nuit des morts-vivants*, ces monstres semblent plus préoccupés par le besoin de se nourrir que par une simple envie de faire du mal. Depuis 1980, ils se sont même pratiquement toujours présentés comme des cannibales. Le film de 1943, *I Walked With a Zombie*, propose cependant une description plus évocatrice et plus intéressante de ce genre de mort-vivant.

### Zombies

| *Caractéristiques* | *Jets* | *Moyennes* |
|---|---|---|
| FOR | 3D6 x 1,5 | 15-17 |
| CON | 3D6 x 1,5 | 15-17 |
| TAI | 3D6 | 10-11 |
| POU | 1 | 1 |
| DEX | 2D6 | 7 |
| Déplacement 6 | | **PV** 13-14 |

**Bonus aux dommages moyen :** +1D4.

**Armes :** Morsure 30%, 1D3 points de dommages.
Grand Gourdin 25%, 1D8+1 points de dommages +bd.

**Armure :** Aucune, mais les armes pouvant empaler ne leur causent qu'un point de dommages et les autres que la moitié de leurs dommages normaux.

**Compétences:** Chercher de la Chair Humaine 99% *ou* Obéir à un Ordre 99%.

**Habitat :** Là où ils sont créés.

**Perte de Santé Mentale :** Voir un zombie fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.

*Pour moi, il n'y avait rien d'horrible dans les os et les squelettes qui jonchaient certaines des cryptes de pierre, profondément enfouies sous les fondations. C'est incroyable, mais j'associais ces choses à la vie quotidienne, et les prenais pour plus naturelles que les images colorées d'êtres vivants que je rencontrais dans nombre de mes livres moisis.*

— H.P.L. "Je Suis d'Ailleurs".



# Personnages des Contes de Lovecraft

*Descriptions adaptées au jeu de rôle de divers personnages représentatifs tirés des nouvelles de Lovecraft, qui pourront servir de modèles pour les Gardiens débutants et de sources d'inspiration pour les autres.*

Les âges attribués à chacun des personnages ci-après correspondent à ceux fournis ou sous-entendus dans les nouvelles où ils apparaissent. Certaines de leurs compétences ne sont toutefois que des estimations arbitraires, visant uniquement à permettre de les utiliser comme personnages non-joueurs dans le cadre de parties de jeu de rôle.

Quand le bonus aux dommages d'un individu est différent de zéro, il est rappelé par l'abréviation "+bd" afin d'éviter toute confusion avec les dommages normaux des armes.

## ARMITAGE, Docteur Henry

*"Finalement les trois hommes d'Arkham — le vieux docteur Armitage à la barbe blanche, le professeur Rice qui grisonnait, et l'assez jeune et maigre docteur Morgan — firent seuls l'ascension du sommet."* — H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".



Lorsque Wilbur Whateley eut été tué par le chien de garde de la bibliothèque alors qu'il tentait de dérober le *Necronomicon*, Armitage apprit certains des secrets contenus dans cet épouvantable ouvrage. Accompagné de Rice et Morgan, il se rendit alors à Dunwich, où il rencontra (grâce à d'étranges artifices de sorcellerie) l'effroyable jumeau du défunt Whateley : le Fils de Yog-Sothoth.

### Docteur Henry Armitage, 73 ans, Lettré et Bibliothécaire Universitaire

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 8 | TAI 12 | INT 18 | POU 16 |
| DEX 10 | APP 13 | EDU 24 | SAN 55 | PV 10 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Aucune.

**Compétences :** Allemand 70%, Bibliothèque 95%, Cryptographie 75%, Français 80%, Grec 68%, Histoire 65%, Latin 75%, Littérature 75%, Mythe de Cthulhu 18%, Occultisme 25%, Persuasion 75%, Psychologie 48%.

## CARTER, Randolph

*"Randolph ne connaissait plus que son désir de franchir la barrière pour entrer dans le pays illimité des rêves et voir les golfes où toutes les dimensions se dissolvent dans l'absolu."* — H.P. Lovecraft, "A Travers les Portes de la Clé d'Argent".

Personnage central de plusieurs histoires écrites par Lovecraft. De caractère indépendant, Carter se lança dans les études puis dans l'écriture, avant de s'engager dans la Légion Etrangère française lors de la Grande Guerre, sans retirer aucune satisfaction durable des illusions du monde éveillé. Comme il ne tenait jamais en place, il passait son temps à voyager. Il disparut un jour d'Arkham et, lorsqu'il revint, il raconta à quelques-uns de ses amis qu'il avait accompli un extraordinaire périple. Il disparut à nouveau par la suite, peut-être définitivement cette fois.



*Age : 25 ans*



*Age : 55 ans*

### Randolph Carter, 55 ans au Moment de sa Dernière Disparition

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 15 | CON 17 | TAI 15 | INT 18 | POU 19 |
| DEX 14 | APP 15 | EDU 21 | SAN 50 | PV 15 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Revolver cal. 45 60%, 1D10+2 points de dommages. Cimeterre 75%, 1D8+1 points de dommages +bd.

**Compétences :** Aimer les Vieux Livres 79%, Apprécier les Artistes Excentriques 47%, Anglais 90%, Archéologie 14%,

Architecture Coloniale 59%, Bibliothèque 55%, Chevaucher une Monture Inhabituelle 45%, Chinois 25%, Crédit 60%, Folklore Yaddithien 77%, Français 57%, Histoire 48%, Mythe de Cthulhu 10%, Navigation 65%, Négocier avec les Editeurs 15%, Parler le Langage des Chats 35%, Parler le Langage des Zoogs 20%, Persuasion 55%, Philosophie 88%, Psychologie 70%, Rêver 62%, Secrets des Rêves 70%, Tactiques Militaires 35%.

**Objets magiques :** Une grande clé en argent, un parchemin hyperboréen.

## CURWEN, Joseph

*"Le modèle [de la peinture] était un homme sec et bien fait... Le visage maigre, calme, quelconque sembla vaguement familier à Ward et à l'artiste."* — H.P. Lovecraft, "L'Affaire Charles Dexter Ward".



Tué par ses voisins au 18ème siècle, Curwen le sorcier laissa des indices et des suggestions magiques qui conduisirent son arrière-arrière-arrière petit fils, Charles Dexter Ward, à le ressusciter. Peu de temps après être revenu à la vie, Curwen jugea que Ward se montrait "trop délicat" et l'élimina. En 1928, il fut transformé en poussière bleue par le docteur Marinus Bicknell Willet. Celui-ci, ayant réalisé que Curwen avait pris la place de son descendant, inversa en effet la formule magique qui avait permis la résurrection du sorcier.

### Joseph Curwen, 26 ans d'âge apparent, Sorcier Cruel

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 14 | TAI 10 | INT 19 | POU 20 |
| DEX 14 | APP 11 | EDU 21 | SAN 0 | PV 11 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Dague 35%, 1D4 points de dommages.
Pistolet à Silex 70%, 1D6+1 points de dommages.

**Sortilèges :** Enchanter une Peinture, Résurrection, Signe de Voor, Voler la Vie, Voix de Râ, Voyage Extra-Dimensionnel.

**Compétences :** Alchimie 40%, Anthropologie 30%, Astrologie 55%, Baratin 65%, Bibliothèque 55%, Chantage 80%, Chimie 10%, Comptabilité 15%, Crédit (en tant que C. D. Ward) 70%, Discrétion 35%, Dissimulation 60%, Etre Impitoyable 90%, Grec 45%, Hébreu 48%, Histoire 67%, Interroger 75%, Latin 58%, Marchandage 80%, Mythe de Cthulhu 29%, Occultisme 50%, Persuasion 45%, Pharmacologie 20%, Psychologie 70%, Se Cacher 45%, Torturer 75%.

## DE LA POER, Le Dernier



*"Les rats continuèrent leur sarabande, par ruées si violentes et si nettes que je finis par reconnaître à leur mouvement une orientation précise. Ces bêtes... s'étaient lancées dans une fantastique migration, depuis des hauteurs invraisemblables jusqu'à des profondeurs vraisemblablement, ou invraisemblablement, lointaines."* — H.P. Lovecraft, "Les Rats dans les Murs".

Revenu dans l'antique demeure de sa famille, le narrateur découvre par inadvertance les effroyables secrets de sa lignée. Dernier descendant des de la Poer, il décide de reprendre l'ancien nom de ses aïeux. L'homme d'affaires en retraite qu'il était va dès lors se transformer progressivement en un dément sanguinaire. Les rats qui courent dans les murs du prieuré d'Exham, avec lesquels il entretient des rapports malsains, le conduiront en effet jusqu'à d'horribles cavernes souterraines dont la découverte le fera sombrer dans une folie meurtrière.

### De La Poer, 65 ans environ, Dernier de sa Lignée

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 11 | TAI 11 | INT 15 | POU 14 |
| DEX 12 | APP 10 | EDU 16 | SAN 0 | PV 12 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Morsures et Griffures Hystériques 35%, 1D4 points de dommages.

**Compétences :** Aimer les Chats 90%, Comptabilité 45%, Crédit 75%, Ecouter 40%, Entendre les Rats 85%, Histoire 40%, Légendes Locales 55%, Marchandage 70%, Psychologie 40%, S'Enrichir 85%, Trouver Objet Caché 55%.

## DERBY, Edward Pickman

*"Blond aux yeux bleus, il avait le teint d'un enfant, et la moustache qu'il essayait de faire pousser ne se discernait qu'à peine. Sa voix était douce et claire, et son existence dorlotée et inactive lui donnait une rondeur juvénile plutôt que le ventre naissant d'une maturité précoce. Il était de bonne taille avec un beau visage qui en eût fait un grand séducteur si sa timidité ne l'avait retenu dans les études livresques et l'isolement."* — H.P. Lovecraft, "Le Monstre sur le Seuil."



Avec son tempérament indolent et rêveur, Derby constituait une proie idéale pour Asenath Waite, qui l'épousa dans l'unique but d'échanger son esprit avec le sien. La jeune femme était en effet possédée par l'esprit du sorcier Ephraim Waite, son père. Derby se vengea toutefois de ces manigances lorsqu'il revint d'entre les morts en empruntant pendant quelque temps la dépouille putréfiée de la malheureuse.

### Edward Pickman Derby, 38 ans, Poète et Dilettante

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 10 | TAI 12 | INT 16 | POU 8 |
| DEX 11 | APP 13 | EDU 16 | SAN 15 | PV 11 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Aucune.

**Compétences :** Bibliothèque 65%, Composer un Poème 85%, Conduire Automobile 0%, Connaissance d'Arkham 95%, Crédit 75%, Débattre de Questions Littéraires 60%, Eloquence 75%, Emettre des Hypothèses 90%, Eviter les Responsabilités 35%, Histoire 45%, Imagination 90%, Mythe de Cthulhu 33%, Occultisme 65%, Se Détourner de la Réalité 40%.

## FILS DE YOG-SOTHOTH

*"C'était surtout une sorte de force qui n'appartient pas à l'espace que nous connaissons ; une sorte de force qui agit, se développe et prend forme selon d'autres lois que celles de notre type de Nature."* — H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".

Voici le frère jumeau de Wilbur Whateley qui "ressemblait davantage au père" que Wilbur. Il avait une " figure aux yeux rouges avec une crinière d'albinos, et pas d'menton, comme les

Whateley... C'tait un' pieuvre, un mille-pattes, un' araignée comme qui dirait, mais y avait un' moitié d'figure humaine su l'dessus, et a r'semblait au sorcier Whateley, sauf qu'ça avait j'sais pas comben d'mètres de large." Ce monstre invisible ne pouvait être observé qu'à l'aide de la Poudre d'Ibn-Ghazi.

**Fils de Yog-Sothoth, 15 ans**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 35 | CON 30 | TAI 50 | INT 21 | POU 24 |
| DEX 21 | PV 40 | Déplacement 9 | | |



**Bonus aux dommages :** +2D6.

**Armes :** Etreinte et Succion 100%, 1D6 points de dommages dus à la constriction à chaque round, plus perte d'1D10 Points de Vie (sang) au cours des rounds suivants le premier.

**Armure :** Aucune, mais cette créature est invulnérable aux armes classiques et les armes enchantées ne lui infligent que le minimum de dommages possible. Elle est sensible à la magie et est visible seulement lorsqu'elle se nourrit.

**Sortilèges :** Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque*, Provoquer la Peur*, Signe de Voor, Sortilège de Mort*.
**Voir* **Retour à Dunwich** *(un supplément également publié par Jeux Descartes).*

**Perte de Santé Mentale :** Quand ce monstre est invisible, perte de 1/1D8 points de Santé Mentale ; lorsqu'il est visible, perte de 1D8/3D10 points de Santé Mentale ; les joueurs peuvent avoir à effectuer deux jets de SAN.

## LEGRASSE, Inspecteur

*"Il ne faut pas s'imaginer que l'inspecteur Legrasse témoignait du moindre intérêt pour l'archéologie. Son désir d'être éclairé ne provenait en effet que de considérations purement professionnelles. La statuette... avait été saisie quelques mois auparavant dans les marais boisés... et les rites qui s'y pratiquaient étaient si singuliers et atroces que la police s'était aussitôt rendu compte qu'elle était tombée par hasard sur un culte obscur dont elle ignorait tout."* — H.P. Lovecraft, "L'Appel de Cthulhu".



Les hommes de Legrasse ont démantelé un important groupe d'adorateurs du Mythe au sud de La Nouvelle-Orléans. Les interrogatoires qui ont suivi les arrestations ont permis de se faire une bonne idée des objectifs poursuivis par les disciples des Grands Anciens.

**John Raymond Legrasse, 40 ans, Inspecteur de Police**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 14 | TAI 11 | INT 14 | POU 15 |
| DEX 13 | APP 11 | EDU 17 | SAN 70 | PV 13 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Revolver cal. 38 45%, 1D10 points de dommages.

**Compétences :** Anglais 72%, Bibliothèque 31%, Crédit 30%, Cuisiner un Suspect 85%, Discrétion 39%, Droit 35%, Ecouter 80%, Eloquence 15%, Espagnol 18%, Esquiver 34%, Français 44%, Grimper 35%, Histoire 27%, Monter à Cheval 45%, Mythe de Cthulhu 2%, Persévérer 70%, Photographie 22%, Psychologie 70%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 59%.

## MALONE, Thomas F

*"Dans sa jeunesse, il avait senti la beauté cachée et l'extase des choses, et il avait été un poète. Mais la pauvreté, le chagrin et l'exil avaient tourné son regard vers des directions plus obscures et il avait frémi aux implantations du mal dans le monde qui l'environnait."* — H.P. Lovecraft, "Horreur à Red Hook."

Malone est décrit comme "un homme grand, robuste, à l'air calme et capable." Diplômé de l'Université de Dublin, il était aussi bien préparé à affronter le surnaturel que pouvait l'être un enquêteur. Pourtant, il ne résista pas longtemps...

**Thomas F. Malone,**
**42 ans, Enquêteur de Police (Détective)**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 15 | TAI 15 | INT 15 | POU 14 |
| DEX 11 | APP 11 | EDU 16 | SAN 58 | PV 15 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Coup de Poing 65%, 1D3 points de dommages +bd.
Matraque de Policier 38%, 1D6 points de dommages +bd.
Revolver cal. 38 70%, 1D10 points de dommages.

**Compétences :** Baratin 70%, Bibliothèque 55%, Conduire Automobile 35%, Connaissance des Rues de New York 85%, Crédit 35%, Discrétion 25%, Droit 40%, Ecouter 55%, Esquiver 36%, Grec 20%, Grimper 55%, Hébreu 8%, Histoire 30%, Lancer 45%, Latin 38%, Marchandage 65%, Occultisme 16%, Persuasion 20%, Psychologie 60%, Sauter 50%.

## MASON, Keziah

*"La vieille Keziah, se dit-il, devait avoir d'excellentes raisons d'habiter une pièce aux angles singuliers ; n'était-ce pas grâce à certains angles qu'elle prétendait franchir les limites du monde spatial que nous connaissons ?"* — H.P. Lovecraft, "La Maison de la Sorcière".

Femme aux mœurs corrompues qui vivait au temps des sorcières de Salem, Keziah Mason parvint à échapper à son châtiment en s'enfuyant dans une autre dimension. Il semblerait que sa demeure d'Arkham, qui devait être connue par la suite sous le nom de "Maison de la Sorcière", ait été son point d'ancrage dans notre espace-temps. C'est dans cette antique bâtisse que Walter Gilman étudia ses manifestations et son influence, avant de se faire dévorer le cœur par Brown Jenkin.

**Keziah Mason, Sorcière Immortelle**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 15 | TAI 10 | INT 21 | POU 23 |
| DEX 14 | APP 8 | EDU 25 | SAN 0 | PV 13 |



*La vieille Keziah*


*Brown Jenkin*

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Couteau de Boucher 65%, 1D6 points de dommages +bd.

**Sortilèges :** Contacter Nyarlathotep*, Création de Portail, Enchanter une Flûte, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Vers**.

** Ce lien particulier semble pouvoir être établi à volonté et sans que Keziah dépense de points de magie ; la forme contactée est celle de l'Homme Noir.*

*** Ce sortilège est décrit dans* **Les Mystères d'Arkham** *(supplément publié par Jeux Descartes). La sorcière domine particulièrement le sortilège de Création de Portail et semble capable d'entraîner des victimes dans un autre espace-temps contre leur volonté.*

**Compétences :** Astronomie 35%, Baratin 70%, Diriger un Culte 80%, Discrétion 30%, Estimer un Portail 80%, Histoire 40%, Kidnapper 65%, Mythe de Cthulhu 81%, Occultisme 65%, Persuasion 85%, Pharmacologie 70%, Poisons 70%, Psychologie 50%, Se Cacher 65%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Keziah Mason fait perdre 0/1D4 points de Santé Mentale.

**Brown Jenkin, Chose-Rat, Familier Immortel de Keziah**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 3 | CON 5 | TAI 3 | INT 14 | POU 12 |
| DEX 18* | EDU 3 | SAN 0 | Déplacement 9 | PV 4 |

** Ses pattes sont terminées par de minuscules mains humaines.*

**Bonus aux dommages :** -1D6.

**Armes :** Morsure 80%, 1D2 points de dommages.

**Compétences :** Détaler 75%, Ecouter 70%, Grignoter 65%, Se Cacher 85%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir Brown Jenkin coûte 0/1D4 points de Santé Mentale.

## PICKMAN, Richard Upton

*"[Il] montrait là ce qui arrive à ces enfants volés — comment ils sont élevés — et c'est alors que je pris conscience peu à peu d'une hideuse ressemblance entre les personnages humains et les autres. Par degrés, dans la morbidité, Pickman établissait un lien ironique entre les créatures carrément animales et l'être humain dégradé, un lien d'évolution. Les créatures semblables à des chiens avaient une origine humaine !"* — H.P. Lovecraft, "Le Modèle de Pickman".



L'impact des toiles de Pickman tenait apparemment autant à la façon dont elles présentaient l'hypocrisie humaine qu'au fait qu'elles détaillaient l'évolution physique d'un homme qui se transformait en Goule.

**Richard U. Pickman, 43 ans, Peintre Macabre**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 17 | TAI 12 | INT 18 | POU 18 |
| DEX 18 | APP 11 | EDU 16 | SAN 15 | PV 15 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Revolver cal. 45 55%, 1D10+2 points de dommages.

**Compétences :** Architecture Coloniale 30%, Art (Peinture à l'Huile) 90%, Baratin 55%, Latin 25%, Maniement du Pinceau 96%, Mythe de Cthulhu 12%, Photographie 25%, Psychologie 90%, Sauter 50%, Scènes Morbides 99%.

## WAITE, Asenath

*"Elle était brune, plutôt petite et très belle, malgré des yeux protubérants ; mais quelque chose dans son expression éloignait les personnes impressionnables... C'était une Waite d'Innsmouth, et de sombres légendes s'accumulaient depuis des générations sur cette ville croulante, à moitié déserte, et ses habitants."* — H.P. Lovecraft, "Le Monstre sur le Seuil."



Afin de se préserver, Ephraim Waite fut contraint de transférer son esprit dans le corps de sa fille, Asenath. Malgré tout, il aspirait à jouir à nouveau des "pouvoirs cosmiques uniques et illimités" du cerveau masculin. Craignant pour sa vie, Edward Derby assassina Asenath, mais Ephraim parvint à l'ensorceler depuis sa tombe.

**Asenath Waite, 23 ans environ [Ame/Esprit d'Ephraim Waite]**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 14 | TAI 10 | INT 18 | POU 18 |
| DEX 13 | APP 13 | EDU 23 | SAN 0 | PV 12 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Coup de Poing 60%, 1D3 points de dommages.
Coup de Tête 50%, 1D4 points de dommages.
Lutte 35%, dommages spéciaux.
Dague 45%, 1D4+2 points de dommages.

**Sortilèges :** Atrophie d'un Membre, Brumes de R'lyeh, Déclencher et Apaiser des Tempêtes*, Echange d'Esprits, Terrible Malédiction d'Azathoth et six sortilèges de Contact ou d'Appel au choix.

** Les conditions requises pour le lancement de ce sortilèges sont inconnues.*

**Compétences :** Arabe 60%, Bibliothèque 70%, Conduire Automobile 70%, Mythe de Cthulhu 72%, Nager 85%, Occultisme 55%.

## WEST, Docteur Herbert

*"West était alors un jeune homme petit et mince, aux traits délicats, portant lunettes, aux cheveux blonds, aux pâles yeux bleus et à la voix douce... seul, parfois, l'éclair de ses yeux bleu acier pouvait révéler le fanatisme croissant de sa personnalité sous la pression de ses terribles recherches."* — H.P. Lovecraft, "Herbert West, Réanimateur".



Pendant près de vingt années, West s'obstina à tenter de réanimer des tissus morts, sans jamais parvenir à un résultat vraiment convainquant. Une de ses "réussites partielles" finit par le pourchasser et le tuer.

**Docteur Hebert West, 30 ans, Médecin**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 13 | TAI 9 | INT 18 | POU 18 |
| DEX 15 | APP 12 | EDU 23 | SAN 10 | PV 12 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Scalpel 90%, 1D4 points de dommages.
Seringue Hypodermique 80%, dommages négligeables*.
** Un empalement permet d'atteindre un organe vital ou d'injecter un poison de TOX 16.*

**Compétences :** Anatomie 80%, Baratin 50%, Bibliothèque 60%, Chimie 65%, Choisir les Meilleurs Systèmes Nerveux 55%, Crédit 40%, Discrétion 39%, Donner des Excuses Plausibles 60%, Ecouter 5%, Electricité 55%, Esquiver 55%, Marchandage 75%, Mécanique 45%, Médecine 79%, Pharmacologie 60%, Photographie 20%, Premiers Soins 65%, Se Cacher 40%, Suivre une Piste 18%, Trouver Objet Caché 70%.

## WHATELEY, Noah (dit "le Sorcier")

[Il rangea] *"tous les antiques volumes pourrissants et les lambeaux de livres qui de son temps s'amassaient pêle-mêle dans tous les recoins de la maison. "J'm'en suis ben servi", disait-il en recollant de son mieux une page arrachée, couverte de caractères gothiques... "mais l'gars est capab' d'en faire meilleur usage."* — H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".



Extrêmement intelligent, ce sorcier autodidacte parvint à faire engrosser sa femme par Yog-Sothoth. Elle mit au monde deux fils jumeaux, Wilbur et le Fils de Yog-Sothoth, qui poursuivirent l'œuvre de Noah.

### Le Sorcier (Noah) Whateley, 72 ans, Mage

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 10 | CON 11 | TAI 12 | INT 18 | POU 13 |
| DEX 9 | APP 8 | EDU 7 | SAN 0 | PV 11 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Gourdin 80%, 1D8+1 points de dommages.

**Sortilèges :** Anomalie Météorologique*, Appeler l'Homme Cornu*, Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque*, Cécité*, Contacter Nyarlathotep, Détruire une Récolte*, Estropier un Animal*, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Mauvais Œil*, Prédiction*, Protection Magique*, Provoquer la Peur*, Signe de Voor, Sortilège de Mort*, Terrible Malédiction d'Azathoth.
** Ces sortilèges sont décrits dans* **Retour à Dunwich** *(un supplément publié en français par Jeux Descartes.)*

**Compétences :** Bibliothèque 10%, Conduire un Traîneau 65%, Histoire 15%, Mythe de Cthulhu 22%, Occultisme 25%, Persuasion 25%, Premiers Soins 25%.

## WHATELEY, Wilbur

*"Bien qu'il n'eût pas plus de menton que sa mère et son grand-père, son nez ferme et précocement formé contribuait avec ses grands yeux noirs, presque latins, à lui donner un air à peu près adulte et d'une intelligence quasi surnaturelle."* — H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".

Whateley et son effroyable jumeau voulaient ouvrir un passage à Yog-Sothoth et aux autres dieux, mais Wilbur — le frère à l'apparence humaine — mourut égorgé par un chien de garde alors qu'il tentait de s'introduire de nuit dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic afin de voler un exemplaire du *Necronomicon*. C'est après cet événement que le docteur Armitage prit conscience du danger qui menaçait l'humanité.

### Wilbur WHATELEY, 15 ans, Elève Avide de Connaissances

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 17 | CON 18 | TAI 21 | INT 21 | POU 20 |
| DEX 14 | APP 7 | EDU 15 | SAN 0 | PV 19 |

**Bonus aux dommages :** +1D6.

**Armes :** Coup de Poing 65%, 1D3 points de dommages +bd.
Coup de Pied 45%, 1D4 points de dommages +bd.
Coup de Tête 55%, 1D4 points de dommages +bd.
Revolver cal. 45 30%, 1D10+2 points de dommages.

**Sortilèges :** Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque*, Atrophie d'un Membre, Cécité*, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Détruire une Récolte*, Estropier un Animal*, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Mauvais Oeil*, Poudre d'Ibn-Ghazi, Prédiction*, Protection Magique*, Provoquer la Peur*, Signe de Voor, Sortilège de Mort*.
**Ces sortilèges sont détaillés dans* **Retour à Dunwich** *(un supplément publié en français par Descartes.)*

**Compétences :** Aklo 65%, Anglais 75%, Arabe 25%, Astronomie 25%, Bibliothèque 25%, Conduire un Chariot 55%, Discrétion 45%, Ecouter 90%, Esquiver 55%, Grec 45%, Grimper 65%, Histoire 35%, Latin 65%, Mythe de Cthulhu 38%, Occultisme 45%, Psychologie 45%, Sauter 65%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 75%.

**Perte de Santé Mentale :** Rencontrer Wilbur habillé fait perdre 0/1 point de Santé Mentale ; le voir nu coûte 1/1D8 points de Santé Mentale du fait que son corps est hideux et inhumain.

## ZANN, Erich

*"C'était un vieil homme mince, petit, courbé en deux, avec des vêtements râpés, des yeux bleus, une tête caricaturale qui faisait penser à celle d'un satyre, et un crâne presque chauve."* — H.P. Lovecraft, "La Musique d'Erich Zann."



Un mystérieux musicien au talent surnaturel — peut-être un Dieu Extérieur — poursuivait cet homme. Le pauvre Zann mourut de frayeur et continua néanmoins à jouer.

### Erich Zann, 60 ans environ, Altiste

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 10 | TAI 9 | INT 14 | POU 13 |
| DEX 18 | APP 9 | EDU 10 | SAN 15 | PV 10 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** aucune.

**Compétences :** Connaissance de la Musique 93%, Ecouter 90%, Ecrire la Musique 99%, Ecrire l'Allemand 63%, Ecrire le Français 11%, Jouer de l'Alto 99%, Trouver Objet Caché 0%.




En plus de quelques objets magiques et formules spécifiques, ce grimoire détaille quatre grandes catégories de sortilèges : Invocation/Contrôle d'une Race de Serviteurs, Contacter une Race, Appeler/Congédier une Divinité et Contacter une Divinité. Ce sont des rituels comme ceux-ci que les investigateurs ont en principe le plus de chances d'apprendre.

Vous avez parfaitement le droit de créer de temps à autre de nouveaux sortilèges d'Invocation/Contrôle ou de Contact. Adaptez-les à vos besoins, mais n'oubliez jamais les contraintes imposées par les entités concernées — Shub-Niggurath, par exemple, ne daignera jamais répondre à une invocation.

Les autres sorts ayant trait aux divinités du Mythe, ils sont essentiellement réservés aux sectateurs. Si des PNJ peuvent occasionnellement les employer, il est fort peu probable que les investigateurs en aient l'usage.

## Invocation/Contrôle d'une Race de Serviteurs

Ces formules "d'Invocation/Contrôle" concernent les créatures et monstres extraterrestres appartenant à une *Race Supérieure de Serviteurs* ou une *Race Inférieure de Serviteurs*. Bien que partageant certains points communs au niveau de leur mise en œuvre, elles exigent toutes des conditions différentes.

Le fait de connaître un de ces sortilèges ne sera d'aucune utilité pour employer les autres. Toutefois, à moins que le Gardien n'en décide autrement, un investigateur apprendra toujours en même temps les parties "Invocation" et "Contrôle" de ces rituels.

A l'exception de Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, les chances de succès de tous ces sorts sont de 10% par Point de Magie dépensé — ainsi, en sacrifiant 3 Points de Magie, on a 30% de chances de réussir une invocation. Pour chacun de ces points, il faut passer 5 minutes à psalmodier des incantations ; les résultats obtenus dépendent donc, dans une certaine mesure, du temps investi dans le rituel. Pour activer un sortilège, il faut alors effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à ses chances de réussite (attention : un tirage compris entre 96 et 00 indique toujours un échec).

Une seule créature apparaît 2D10 minutes après la fin des incantations. Le magicien perd 1D3 points de Santé Mentale chaque fois qu'il lance une Invocation, que celle-ci soit ou non couronnée de succès. Les Points de Magie investis dans la formule ne sont consommés qu'au moment où arrive le monstre. Inutile de préciser que la vision de ce dernier peut entraîner une perte supplémentaire de points de Santé Mentale.

Deux options s'offrent alors au Gardien :

■ soit il considère que la créature est déjà contrôlée au moment où elle survient.

■ soit il demande au magicien de confronter ses Points de Magie à ceux du monstre sur la Table de Résistance, afin d'éviter que l'être ne s'attaque à lui.

Avant de pouvoir retourner d'où elle est venue, une entité *contrôlée* est obligée d'obéir à un ordre de son invocateur, même si celui-ci implique qu'elle attaque ses congénères.

### Formulation de l'ordre

L'ordre donné par le magicien doit être précis et limité dans le temps. Ainsi, "Tue ce sorcier" est acceptable, mais pas "Protège-moi toujours". La créature reste contrôlée aussi longtemps qu'elle ne s'est pas acquittée de son obligation (néanmoins, si on tarde trop à lui donner des consignes, elle trouvera un moyen de s'échapper). Celle-ci peut être très variable : conduire quelqu'un à un certain endroit, présider une cérémonie, se rendre quelque part afin de donner un avertissement à quelqu'un, etc.

### Classement des Sortilèges par Affinités

Les sortilèges du Grimoire Supérieur sont classés ci-dessous en fonction des entités susceptibles de les enseigner à leurs adorateurs.

**DIEU EXTERIEUR** — Appeler Azathoth, Appeler Shub-Niggurath, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

**DIEU TRES ANCIEN** — Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Nodens, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens.

**RACE INDEPENDANTE** — Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter un Polype Volant, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire.

**GRAND ANCIEN** ou **RACE DE SERVITEURS** — Appeler Cthugha, Appeler Hastur, Appeler Ithaqua, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Cthulhu, Contacter Tsathoggua, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Goule, Contacter une Larve Amorphe, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Mi-Go, Contacter un Profond, Contacter Yig, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu.

En règle générale, les instructions ne doivent pas comprendre plus de mots que le monstre ne possède de points d'INT. Il est éventuellement possible de donner des indications gestuelles.

Pour vous simplifier la vie, considérez qu'une créature contrôlée est toujours capable de comprendre le sens d'un ordre ; vous n'aurez ainsi pas besoin de vous demander si un Vagabond Dimensionnel comprend mieux l'anglais ou le français...

## Contrôle séparé

Il est toujours possible de contrôler un monstre, s'il ne l'est pas au moment de son apparition, ou s'il survient à l'improviste. Le magicien doit pour cela connaître la formule d'Invocation/Contrôle appropriée et passer un round en incantations. Il peut ensuite confronter ses Points de Magie à ceux de la créature sur la Table de Résistance. S'il échoue, il aura la possibilité de recommencer ses incantations. Chaque tentative lui fera perdre 1 point de Santé Mentale, mais pas de Points de Magie. Un sortilège de Contrôle ne sera efficace que sur un seul monstre à la fois.

On ne peut pas essayer de contrôler une créature contre laquelle on est en train de se battre, qui n'a pas encore exécuté un ordre lui ayant déjà été donné, ou qui se trouve à plus de 100 mètres de distance.

## Exemples de sortilèges d'Invocation/Contrôle

**INVOQUER/CONTROLER UN BYAKHEE :** Il faut utiliser un sifflet au moment des incantations. Chaque point de POU sacrifié définitivement afin de l'enchanter (la manière de procéder pourra, au gré du Gardien, être ou non précisée dans la formule du sort) accroît de 10% les chances de succès de l'invocation. Cet ustensile peut ensuite être réutilisé indéfiniment. L'invocation d'un Byakhee doit se faire de nuit, quand Aldebaran se trouve au-dessus de l'horizon (la période la plus propice s'étend d'octobre à mars). La créature, encore toute couverte du givre de l'espace, descendra du ciel en battant des ailes.

**INVOQUER/CONTROLER UNE HORREUR CHASSERESSE :** Cette invocation requiert le sacrifice sanglant d'un être doué de raison. Le magicien n'a pas à l'accomplir lui-même, l'Horreur Chasseresse s'en charge au moment de son arrivée. Si aucune victime n'a été prévue à son intention, elle s'empare alors de son invocateur. Ce sortilège ne peut être lancé qu'en plein air et de nuit. L'Horreur semblera sortir, la tête la première, d'un trou dans l'air.

**INVOQUER/CONTROLER UNE MAIGRE BETE DE LA NUIT :** Pour lancer ce sort, il faut une pierre sur laquelle a été gravé le Signe des Anciens. L'objet ne doit toutefois pas avoir la forme d'une étoile. L'invocation n'est efficace que la nuit, quand la lune se trouve sous l'horizon. L'apparition de la Maigre Bête sera précédée par un claquement d'ailes squameuses.

**INVOQUER/CONTROLER UN SERVITEUR DES DIEUX EXTÉRIEURS :** Il faut une flûte pour effectuer cette invocation. L'instrument peut éventuellement être enchanté afin d'augmenter de 10% les chances de succès par point de POU sacrifié définitivement. Du fait de la puissance des entités concernées, ce sortilège consomme trois fois plus de Points de Magie et de Santé Mentale que les autres : il faut dépenser 3 Points de Magie pour avoir 10% de chances de le lancer avec succès, ce qui fait perdre 3D3 points de Santé Mentale. Cette invocation peut être réalisée n'importe où, pourvu que ce soit la nuit d'une fête païenne : premier mai, Saint Jean, Halloween ou Walpurgis. Une angoissante mélopée flûtée retentira au moment de l'apparition du Serviteur.

**INVOQUER/CONTROLER UN SOMBRE REJETON :** Ce sort exige le sacrifice d'un animal quelconque de TAI au moins égale à 8. L'invocateur doit utiliser un couteau afin d'exécuter certaines coupures rituelles sur la bête au moment de la mise à mort. Ce sortilège ne peut être lancé que dans un bois, par une nuit sans lune. Une fois la cérémonie accomplie, le Rejeton surgira d'entre les arbres.

**INVOQUER/CONTROLER UN VAGABOND DIMENSIONNEL :** Le magicien doit disposer d'un poignard fait d'un métal élémentaire pur et non d'un alliage (comme l'acier, par exemple). Chaque point de POU dépensé définitivement afin d'enchanter cette lame ajoute 10% aux chances de succès de l'invocation, qui peut être effectuée à n'importe quel moment du jour. Le Vagabond se matérialisera tout simplement devant le sorcier.

**INVOQUER/CONTROLER UN VAMPIRE DE FEU :** Un feu de camp — ou autre foyer — est indispensable au lancement de ce sortilège, qui ne peut être jeté que de nuit, quand Fomalhaut se trouve au dessus de l'horizon (la période la plus propice s'étend de septembre à novembre). Le Vampire descendra du ciel, tel une étoile filante.

**INVOQUER/CONTROLER UN VAMPIRE STELLAIRE :** Le magicien doit disposer d'un livre dans lequel a été consignée la formule du sortilège. Si l'ouvrage est enchanté, les chances de succès de ce rituel seront augmentées de 10% par point de POU sacrifié définitivement. Cette invocation ne peut être effectuée que de nuit, sous un ciel sans nuages. Cette créature étant visible uniquement quand elle se nourrit, elle signalera sa présence par un curieux pépiement.

# Sortilèges de Contact

Grâce à ces sorts, les sorciers peuvent entrer en contact avec des races indépendantes ou des serviteurs intelligents, afin d'obtenir divers renseignements concernant des ouvrages occultes, l'histoire de l'univers, la magie ou les espèces extraterrestres. Il faut en effet avoir une bonne raison pour recourir à de tels rituels. Leur mise en œuvre obéit toujours aux mêmes principes, mais chaque formule exige des conditions particulières. Aussi, connaître un de ces sortilèges — il en existe de toutes sortes — ne pourra en aucun cas permettre d'en lancer un autre.

Chacun fait perdre au moins 1D3 points de Santé Mentale au magicien et nécessite de sa part la dépense d'un nombre de Points de Magie égal au score minimum en POU que peut avoir la créature contactée. Ainsi, dans le cas des Chiens de Tindalos, ce nombre sera de 7 puisque ces monstres possèdent 7D6 en POU (minimum : 7).

S'il suffit d'une minute ou deux pour lancer un sortilège de Contact, la créature concernée peut très bien ne se manifester qu'au bout d'une heure, d'un jour, voire plus — il est impossible de connaître le moment de son arrivée et on est donc obligé d'attendre (pour déterminer de manière aléatoire le nombre d'heures qui s'écoulent avant l'apparition du monstre, lancez 1D100). Les entités qui vivent dans notre univers se rendront en marchant, nageant ou volant jusqu'au lieu où aura été lancé le sort. Celles qui résident dans d'autres dimensions se matérialiseront devant le magicien. Elles auront en principe toujours leurs propres motivations.

Le magicien devra autant que possible être seul, ou accompagné d'un petit groupe d'amis, afin que l'être contacté ne risque pas de se sentir menacé. Une fois qu'il se sera manifesté, celui-ci sera en effet libre de partir à tout moment. Dans le cas des créatures extraterrestres dont la taille n'excède pas celle d'un homme, le Gardien pourra décider qu'elles viennent à plusieurs.

Si le magicien a quelque chose à proposer en échange de ce qu'il convoite, ses chances de succès seront considérablement accrues. Le Gardien devra interpréter les entités contactées en fonction de leur réaction à ce qui leur sera offert. Elles pourront, par exemple, proposer à leur interlocuteur un moyen permettant de les contacter plus aisément.

Rien ne garantit cependant qu'elles ne préféreront pas le dévorer, plutôt que de discuter avec lui. Après tout, l'esprit de ces monstres extraterrestres ne fonctionne pas du tout comme le nôtre.

## Exemples de sortilèges de Contact

**CONTACTER UN CHIEN DE TINDALOS :** Ce sort coûte 7 Points de Magie et peut être lancé n'importe où, à n'importe quel moment. Il est extrêmement dangereux.

**CONTACTER UNE CHOSE TRES ANCIENNE :** Ce rituel consomme 3 Points de Magie et doit être lancé au dessus d'une fosse sous-marine ou à proximité d'un portail magique donnant sur un autre monde, que les Choses Très Anciennes sont supposées habiter. Les fosses sous-marines les plus appropriées se trouvent aux abords de l'Antarctique et au milieu de l'Atlantique.

**CONTACTER UN CHTHONIEN :** Il faut dépenser 5 Points de Magie pour lancer ce sort. Ce rituel doit être effectué dans un lieu anciennement fréquenté par les Chthoniens, comme G'harne, en Afrique Occidentale, par exemple. Il est également possible de le lancer au bord d'une faille créée par un séisme.

**CONTACTER UN MI-GO :** Ce sort consomme 8 Points de Magie et doit être lancé au pied d'une haute montagne, ou sur ses flancs. L'endroit doit impérativement faire partie d'un massif réputé pour avoir été exploité par les Mi-Go, comme les Appalaches, les Andes, l'Himalaya et certains pics d'Afrique Centrale.

**CONTACTER UNE GOULE :** Ce sort coûte 8 Points de Magie. Il ne peut être lancé qu'au clair de lune, à proximité d'un cimetière ou d'une crypte datant de plus d'un siècle, ou de tout autre lieu apprécié par les Goules.

**CONTACTER UN HABITANT DES SABLES :** Ce rituel, qui consomme 3 Points de Magie, doit être lancé dans un désert, comme ceux du Sahara, du sud-ouest des Etats-Unis ou du centre de l'Australie.

**CONTACTER UNE LARVE AMORPHE :** Ce sort fait dépenser 3 Points de Magie et ne peut fonctionner que dans un temple dédié à Tsathoggua (et qui contient encore une statue le représentant) ou dans un endroit situé près d'une entrée menant au noir abîme de N'Kai qui se trouve quelque part dans la partie occidentale des Etats-Unis.

**CONTACTER UNE LARVE STELLAIRE DE CTHULHU :** Ce sort consomme 6 Points de Magie et doit être lancé au bord d'un océan — près d'un avant-poste des Profonds — ou à proximité d'un lieu où sont censées reposer des Larves de Cthulhu. Il sera efficace sur de nombreuses îles polynésiennes, au large des côtes du Massachusetts et au-dessus du site de R'lyeh.

**CONTACTER UN POLYPE VOLANT :** Ce rituel coûte 9 Points de Magie et exige que le magicien entonne des incantations devant une des rares ouvertures donnant sur le monde souterrain où vivent ces êtres.

**CONTACTER UN PROFOND :** Ce sort coûte 3 Points de Magie et ne peut être lancé qu'au bord de l'océan, non loin d'une des cités sous-marines des Profonds. Il faut également jeter dans l'eau des pierres portant des inscriptions particulières.

# Appeler/Congédier une divinité

Une personne qui n'éprouve aucun doute sur ses propres moyens pourra choisir d'invoquer une des entités les plus puissantes du Mythe de Cthulhu, dont l'attitude devra alors être déterminée par le Gardien. En règle générale, toutefois, quand une divinité viendra sur Terre, elle n'aura guère envie de repartir...

Le fait de connaître une formule d'Appel n'est d'aucune utilité pour le lancement des autres.

A la différence des sortilèges que nous avons déjà vus, ceux-ci ont plus de chances de réussir si plusieurs individus participent au rituel. Les personnes présentes connaissant la formule concernée — y compris le magicien qui préside la cérémonie — peuvent en effet dépenser autant de Points de Magie qu'elles le désirent, alors que les autres ne peuvent en donner qu'un seul. Le total de ces points correspond au pourcentage de réussite de l'Appel.

Le magicien doit sacrifier 1D10 points de Santé Mentale au moment du lancement du sortilège. Ses "assistants" et lui-même en perdront encore lorsque la divinité appelée fera son apparition.

Tous doivent psalmodier une incantation pendant une minute par Point de Magie investi dans le rituel. Si les chances de réussite dépassent 100%, les points excédentaires contribueront à réduire la durée de ce chant, sans qu'elle puisse néanmoins être inférieure à une minute.

## Congédier une divinité

Si une divinité qui a été appelée refuse de partir de son plein gré, il faudra la congédier. On aura 5% de chances d'y parvenir en dépensant 1 Point de Magie par tranche (ou fraction) de 5 points de POU que possède le dieu en question. Chaque point supplémentaire permettra d'augmenter de 5% ces chances de succès.

Ainsi, par exemple, si on sacrifie 14 Points de Magie on aura 5% de chances de congédier Daoloth (POU 70) ; s'y ajouteront 5% par point supplémentaire investi dans cette entreprise. Pour avoir 100% de chances de réussite, des investigateurs devront donc dépenser en tout 33 Points de Magie.

Le magicien qui préside la cérémonie et les autres personnes présentes sont soumises aux mêmes conditions que pour les Appels en ce qui concerne la dépense de Points de Magie.

Le lancement de la plupart des sorts d'Appel est soumis à certaines conditions spécifiques, ce qui n'est pas le cas des formules permettant de congédier les divinités, qui peuvent être lancées à toute heure et en tout lieu.

## Exemples de sortilèges permettant d'Appeler/Congédier une divinité

**APPELER/CONGEDIER AZATHOTH :** Ce sortilège doit être lancé de nuit, en plein air, et ne nécessite aucun préparatif particulier. Il est cependant terriblement dangereux d'appeler Azathoth, et il ne faudra l'utiliser qu'en cas d'extrême nécessité.

**APPELER/CONGEDIER CTHUGHA :** La seule chose nécessaire pour ce sortilège est une flamme quelconque que le magicien devra agiter pendant ses incantations. Une allumette ou une torche conviendront très bien. Il n'est possible d'Appeler Cthugha que la nuit, lorsque Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon. En Amérique du Nord, la période la plus propice au lancement de ce sort s'étend de septembre à novembre.

**APPELER/CONGEDIER HASTUR :** Ce rituel exige que l'on enchante neuf blocs de pierre, avant de les disposer sur le sol de façon à dessiner un "V". Il n'est pas indispensable qu'ils aient une forme régulière, mais aucun ne doit cependant avoir un volume inférieur à neuf mètres cubes. Pour les enchanter, il faut sacrifier définitivement un point de POU par bloc. Ce sortilège ne peut être lancé que par nuit claire, quand Aldebaran est au-dessus de l'horizon (d'octobre à mars). Le "V" de pierre augmentera aussi de 30% les chances que l'on aura d'Invoquer/Contrôler un Byakhee. Chaque créature de ce type présente au moment où l'on Appelle Hastur ajoutera 10% aux chances de réussite du rituel.

**APPELER/CONGEDIER ITHAQUA :** Pour lancer ce sort, le magicien doit se tenir au sommet d'un énorme monticule de neige. Ce rituel n'est en principe efficace que dans le Grand Nord, et uniquement si la température ambiante est inférieure à zéro degré.

**APPELER/CONGEDIER NYOGTHA :** Ce sort ne peut être lancé que devant l'entrée d'un immense réseau de cavernes souterraines communiquant avec la grotte où demeure Nyogtha.

**APPELER/CONGEDIER SHUB-NIGGURATH :** Il faut "consacrer" un grand autel de pierre avant que ce sortilège ait la moindre chance de réussir. Celui-ci doit être installé au cœur d'une forêt humide ou dans tout autre lieu sauvage, et c'est de cet endroit qu'il faut lancer le sort. Pour consacrer l'autel, il faut littéralement l'imprégner de sang, ce qui impose le sacrifice de victimes représentant au moins un total de 200 points de TAI. Il sera en outre nécessaire d'en tuer pour 40 points de TAI minimum chaque fois que l'on appellera le Bouc Noir. La pierre pourra être réutilisée indéfiniment et aura pour effet d'augmenter de 20% les chances que Shub-Niggurath vienne. Ajoutez également 10% par Sombre Rejeton présent lors de la cérémonie. Ce sort d'Appel ne peut en principe être lancé que par une nuit sans lune, mais les "favoris" de la divinité peuvent appeler celle-ci — avec des chances de succès moindres, toutefois — à n'importe quel moment.

**APPELER/CONGEDIER YOG-SOTHOTH :** Ce sortilège exige que l'on édifie une tour de pierre d'au moins dix mètres de haut. Chaque fois que l'on appellera Yog-Sothoth, il faudra lui sacrifier un être humain. Il sera cependant inutile de tuer soi-même cette victime : il suffira de la désigner au dieu — en indiquant, par exemple, un village dans lequel il pourra faire son choix. Les chances de réussite de ce rituel seront augmentées de 5% par point de POU dépensé de manière définitive dans le but d'enchanter la tour. Cette dernière devra être située dans un endroit dégagé, et le sort ne pourra être lancé que sous un ciel sans nuage.

# Contacter une divinité

Ce genre de sortilège est rarement employé, sinon par les prêtres fanatiques ou par de puissants sorciers indépendants désireux de conclure un marché avec un dieu. En connaître un ne sera d'aucune utilité pour en lancer un autre.

Chaque fois qu'il emploie une telle formule de Contact, un magicien doit sacrifier 1 point de POU (ce qui entraîne automatiquement

une réduction de sa Chance) et 1D6 points de Santé Mentale. Son pourcentage de réussite est alors égal à la moitié de sa Chance "réduite". Si la première échoue, chaque tentative ultérieure exigera la perte d'un nouveau point de POU, mais il ne sera plus nécessaire de diviser la Chance par deux.

Si le sort est utilisé avec succès, la divinité (ou une de ses projections) entrera en contact avec le magicien au bout de quelques heures ou jours et se montrera relativement ouverte à ses propositions. Attention : comme les investigateurs ne seront pas des adorateurs du dieu contacté, il sera extrêmement rare qu'il leur accorde des connaissances ou des sortilèges importants.

## Exemples de sortilèges permettant de Contacter une divinité

**CONTACTER CTHULHU :** La réponse de Cthulhu à ce sortilège prend toujours la forme d'un rêve ou d'un cauchemar. C'est en effet de cette façon que le Grand Ancien informe ses serviteurs de ses désirs.

**CONTACTER NODENS :** Ce sort ne peut être lancé qu'en un lieu retiré comme, par exemple, le sommet d'une falaise côtière. Nodens entrera en contact avec le magicien, uniquement si celui-ci se trouve seul à un endroit inaccessible.

**CONTACTER NYARLATHOTEP :** Ce sort peut être lancé en n'importe quel lieu, mais Nyarlathotep n'apparaîtra ensuite qu'à l'occasion d'un rassemblement d'adorateurs ou de l'initiation d'un nouvel adepte des Dieux Extérieurs.

**CONTACTER TSATHOGGUA :** Tsathoggua pourra se manifester sous la forme d'une projection spirituelle, translucide et vacillante de son propre corps (les effets sur la Santé Mentale seront les mêmes que s'il se déplaçait en personne). Il apparaîtra en principe quand le sorcier sera seul et s'adressera alors à lui à voix haute.

**CONTACTER Y'GOLONAC :** Ce dieu essayera toujours de convertir le magicien, mais s'il a le sentiment que celui-ci ne fera pas un bon prêtre, il s'empressera de l'attaquer mentalement afin de dévorer son esprit et son âme. Sinon, il prendra possession du corps d'un de ses amis qu'il utilisera afin de le gagner à sa cause.

# Autres sortilèges

**CONCOCTER LE BREUVAGE DE L'ESPACE :** Ce sortilège est une recette permettant la confection d'une potion magique. Celle-ci est fabriquée à partir de cinq ingrédients — dont le Gardien devra déterminer la nature — et nécessite au minimum une semaine de macération. Au bout de ce délai, chaque dose de Breuvage doit être enchantée avec 20 Points de Magie (cela peut prendre plusieurs jours, si nécessaire). Une dose permet ensuite à son buveur de supporter le vide et les vicissitudes de l'espace en le plongeant dans un état de stase physique et mentale qui le rend pratiquement insensible à son environnement. Une fois qu'il a atteint sa destination — après avoir été transporté par un Byakhee ou quelque chose de similaire — le voyageur sent les effets du Breuvage s'estomper, et il devra en consommer une nouvelle dose lorsqu'il voudra accomplir le trajet de retour. Quoi qu'il en soit, il faudra toujours dépenser un nombre de points de Santé Mentale et de Magie proportionnel à la distance que l'on désirera parcourir, en plus des points employés afin d'enchanter la potion (voir la Table d'Efficacité du Breuvage de l'Espace). La formule à appliquer est la suivante : N Points de Magie *plus* N points de Santé Mentale permettent de parcourir $10^{(N+1)}$ années-lumière. Il existe de nombreux types de Breuvage de l'Espace nécessitant chacun des ingrédients différents. Il convient de noter que ces potions se conservent assez peu de temps.

### Table d'Efficacité du Breuvage de l'Espace

| *Points de Magie et de Santé Mentale dépensés* | *Distance à ne pas excéder (en années-lumière)* |
|---|---|
| 1 | 100 |
| 2 | 1 000 |
| 3 | 10 000 |
| 4 | 100 000 |
| 5 | 1 000 000 |
| 6 | 10 000 000 |
| 7 | 100 000 000 |

*...et ainsi de suite : ajoutez un point par "0" supplémentaire.*

**CREATION DE PORTAIL :** C'est un sortilège important, qui permet à son utilisateur de créer une porte dimensionnelle s'ouvrant sur d'autres contrées, endroits et mondes. Chaque Portail mène à un unique lieu prédéterminé, et il faut dépenser lors de sa création un nombre de points de POU proportionnel à la distance qui le sépare du lieu en question. La formule à appliquer est la suivante : N points de POU pour une distance de $10^{(N+1)}$ miles (un mile = 1,609 kilomètre, NdT). Un Portail peut revêtir toutes sortes d'apparences, mais se présente le plus souvent comme un entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des blocs de pierre édifiés selon un schéma particulier au milieu d'un champ. Traverser un Portail fait perdre 1 point de Santé Mentale et nécessite le sacrifice d'autant de Points de Magie qu'il a fallu de points de POU pour le créer.

Si un personnage ne possède plus assez de Points de Magie pour que la transition s'effectue sans problème, il perdra tous ceux qu'il possède encore et sombrera dans l'inconscience. Le Gardien pourra alors décréter qu'il reste au point de départ ou qu'il passe de l'autre côté en perdant un point de POU. Le "retour" est soumis aux mêmes conditions que "l'aller".

L'extrémité *opposée* d'un Portail ressemble généralement au point de départ. En principe, n'importe qui peut emprunter de telles portes magiques, mais il en existe qui doivent être activées par quelques paroles ou gestes spécifiques. Certains Portails sont capables d'altérer l'organisme de ceux qui les traversent afin de

### Table des Coûts de Création et de Voyage Relatifs aux Portails

| *Points de POU ou de Magie dépensés* | *Distance (en miles)* |
|---|---|
| 1 | 100 |
| 2 | 1 000 |
| 3 | 10 000 |
| 4 | 100 000 |
| 5 | 1 000 000 |
| 6 | 10 000 000 |
| 7 | 100 000 000 |

*...et ainsi de suite : ajoutez un point par "0" supplémentaire.*

### Table des Lieux et Distances

| *Lieu* | *Distance en miles* | *Points de POU/ Magie requis* |
|---|---|---|
| Lune | 230 000 | 5 |
| Mercure | 140 000 000 | 8 |
| Vénus | 160 000 000 | 8 |
| Mars | 250 000 000 | 8 |
| Jupiter | 600 000 000 | 8 |
| Saturne | 1 000 000 000 | 8 |
| Uranus | 1 900 000 000 | 9 |
| Neptune | 2 800 000 000 | 9 |
| Pluton (Yuggoth) | 4 600 000 000 | 9 |
| Proxima du Centaure | 24 000 000 000 000 | 13 |
| Sirius | 52 000 000 000 000 | 13 |
| Fomalhaut | 140 000 000 000 000 | 14 |
| Véga | 160 000 000 000 000 | 14 |
| Aldebaran | 320 000 000 000 000 | 14 |
| L'autre côté de la Voie Lactée | 600 000 000 000 000 000 | 17 |
| Galaxie M31 (ANDROMEDE) | 6 000 000 000 000 000 000 | 18 |
| Un quasar lointain | 30 000 000 000 000 000 000 000 000 | 25 |
| *1 unité astronomique* | *93 000 000* | *7* |
| *1 année-lumière* | *5 900 000 000 000* | *12* |
| *1 parsec* | *19 000 000 000 000* | *13* |

les adapter à l'environnement de leur destination. D'autres permettraient même d'accéder à plusieurs endroits différents. Libre au Gardien de définir ces exceptions plus en détails.

**ENCHANTER UN OBJET :** Il existe une multitude de sortilèges permettant d'enchanter des accessoires et objets différents afin de faciliter l'exécution de certains rituels magiques. Ils nécessitent parfois un sacrifice sanglant et provoquent tous la perte d'au moins 1 point de POU et d'1D4 points de Santé Mentale. Leur mise en œuvre prend au minimum une journée. Les objets enchantés peuvent aussi bien être des sifflets à Byakhees que des lances qui atteignent toujours leur cible, etc.

**FLÉTRISSEMENT :** Il faut deux rounds pour entonner cette puissante malédiction. La victime est alors comme foudroyée, elle noircit et encaisse un point de dommages par Point de Magie que le magicien a investi dans le sortilège. Pour que cet enchantement soit efficace, il faut gagner un duel Points de Magie contre Points de Magie de la victime sur la Table de Résistance. Lancer ce sort fait perdre un nombre de points de Santé Mentale égal à la moitié des Points de Magie employés (arrondir les fractions à l'unité supérieure).

**POUDRE D'IBN-GHAZI :** Cette poudre magique est composée de trois ingrédients qu'il faut toujours doser et mélanger avec le plus grand soin, en respectant la formule à la lettre. La nature exacte de ces ingrédients doit être déterminée par le Gardien. On peut utiliser cette poudre en la projetant à l'aide d'une sarbacane ou en la lançant directement sur une cible donnée. Elle a le pouvoir de rendre visibles les choses qui ne le sont pas, qu'il s'agisse des lignes magiques émanant des lieux où sont Appelées des divinités du Mythe, de l'aura d'un Portail ou tout simplement d'une créature. Ses effets ne durent jamais plus de 10 battements de cœur. Si elle-même ne fait pas perdre de Santé Mentale, il peut en aller autrement de ce qu'elle permet de contempler...

**RÉSURRECTION :** Voici un sortilège rare dont le nom peut prêter à confusion. Il permet en fait à son utilisateur de décomposer un cadavre en divers sels et composants essentiels ayant l'apparence d'une poudre gris bleuâtre. Il lui est ensuite possible, en inversant le processus magique, d'employer cette dernière afin de ramener à la vie l'être originel. Il faut disposer de l'intégralité de la poudre pour que la Résurrection soit un succès.

Sinon, le magicien obtiendra "seulement une monstruosité animée". Peu importe, en revanche, l'état du corps que l'on pulvérise, pourvu que son cercueil soit intact et que l'on veille bien à récupérer tous les grains de poussière et fragments qu'il contient.

Il est également possible — en récitant la formule du sortilège à l'envers — de provoquer la dissolution de la créature ressuscitée. Il faut alors confronter ses Points de Magie à ceux du mort-vivant sur la Table de Résistance. Si on gagne ce duel, la "chose" retombe en poussière. Sinon, elle a toutes les chances de circonvenir le sorcier, de telle sorte qu'il ne puisse pas faire une seconde tentative. Réciter la formule à l'envers prend deux rounds de combat.

Quelle que soit la forme sous laquelle on l'utilise, ce sortilège consomme toujours 3 Points de Magie. Chaque résurrection fait perdre 1D10 points de Santé Mentale au magicien, alors que les "dissolutions" ne lui en ôtent qu'1D6. Etre ramené à la vie par cet enchantement coûte 1D20 points de Santé Mentale. Dans les récits, ce sort sert à interroger et torturer des défunts, afin d'obtenir des informations sur certains secrets du passé.


*Le Signe des Anciens*

**SIGNE DES ANCIENS :** Ce signe peut aussi bien être gravé dans le roc que dessiné sur le sable, voire revêtir la forme d'un sceau imprimé dans le plomb. Lorsqu'il est tracé en travers d'une ouverture quelconque, il interdit le passage à toute créature à la solde des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs. Ce symbole a l'aspect d'une étoile à cinq branches avec un œil à la pupille enflammée en son centre. Il constitue le moyen le plus efficace pour interdire un lieu aux Dieux Extérieurs, aux Grands Anciens et à leurs valets. Contrairement à ce qui a été dit dans certains écrits, il est totalement inefficace comme protection individuelle ; si on le porte en pendentif, par exemple, il protégera quelques centimètres carrés de peau, mais le reste du corps restera vulnérable. La création d'un Signe des Anciens exige le sacrifice définitif de 2 points de POU, mais ne fait pas perdre de Santé Mentale.

**SIGNE DE VOOR :** Il s'agit d'un geste complexe de la main permettant d'améliorer de 5% les chances de réussite d'un sortilège ou — dans certains cas — de rendre observable des choses invisibles. Le Signe de Voor n'a jamais été décrit, aussi considérez que les mouvements requis ne prennent que quelques secondes. Ce rituel fait perdre 1 Point de Magie et 1 point de Santé Mentale.

**TERRIBLE MALÉDICTION D'AZATHOTH :** Il est possible de tenir en respect n'importe quelle créature du Mythe rien qu'en répétant le nom secret d'Azathoth. La dernière syllabe de ce nom, quand elle est adressée à un adversaire particulier, lui fait perdre 1D3 points de POU si l'on réussit une confrontation de ses Points de Magie contre ceux de la créature concernée sur la Table de Résistance. Chaque énoncée du nom ou de sa dernière syllabe fait perdre 1D6 points de Santé Mentale et 4 Points de Magie.

# Objets magiques

Il est toujours préférable de créer soi-même de tels objets en fonction de ses goûts ou de ceux des joueurs, plutôt que de s'en remettre à une liste préétablie. Ils doivent avoir certains avantages spécifiques et des inconvénients aussi imprévisibles que possible, et permettent généralement aux investigateurs d'approfondir leurs connaissances sur le Mythe, en rencontrant de nouveaux monstres, découvrant de nouvelles dimensions ou visitant des lieux étranges.

Voici, à titre d'exemples, les descriptions succintes de quelques objets magiques susceptibles d'être incorporés à une campagne en cours. Parmi ceux qu'il serait facile de concevoir, citons des Portails spéciaux, des additifs aux formules de certains sortilèges et des grimoires de magie.

**DROGUE PLUTONIENNE :** Cette décoction a la propriété de faire voyager l'esprit de son utilisateur dans le passé. Dans l'histoire "Les Chiens de Tindalos", elle a permis à un homme de rencontrer dans un passé très lointain des entités qui l'ont suivi jusqu'à sa propre époque afin de le dévorer. Cette nouvelle de Frank Belknap Long désigne cette drogue sous le nom de *liao* et précise qu'elle se présente sous forme de pilules.

**LAMPE D'ALHAZRED :** Lorsqu'elle est allumée, cette lampe émet de puissantes vapeurs qui plongent l'esprit de celui qui les inhale dans une extase peuplée de visions montrant les étranges et mystérieux paysages de l'univers du Mythe de Cthulhu.

**LENTILLE DE LENG :** Ce morceau de cristal magique permet à son détenteur de voir ce qui se produit en d'autres lieux. Il lui faut pour cela tracer un pentagramme à la craie rouge et réciter quelques versets, afin que la lentille révèle un endroit quelconque peuplé par des créatures du Mythe de Cthulhu. Malheureusement pour lui, le spectateur peut éventuellement se faire repérer quand il se livre à de telles observations...

**TRAPÉZOHÉDRON RUTILANT :** Dans la nouvelle "Celui qui Hantait les Ténèbres", Robert Blake découvre une singulière boîte de métal contenant une pierre de dix centimètres de diamètre suspendue à un ruban de métal. Ce "polyèdre presque noir, strié de rouge, comportant un grand nombre de surfaces planes" permet à ceux qui y plongent le regard d'avoir des visions d'autres mondes et dimensions. La lueur surnaturelle qui en émane et sa forme cristaline lui ont valu le nom de "Trapézohédron Rutilant", que lui a donné un précédent enquêteur. Le fait de fermer sa boîte a pour conséquence de provoquer la venue d'un hideux avatar de Nyarlathotep qui ne supporte pas la lumière. Ce joyau exerce une puissante fascination sur l'esprit humain : ne parvenant pas à s'en débarrasser, Robert Blake est tué par le Chaos Rampant, lors d'une panne d'électricité consécutive à un orage qui s'abat sur Providence.

# Et encore...

Lovecraft ne s'est jamais privé d'inventer des sortilèges quand le besoin s'en faisait sentir et le Gardien devrait faire de même. Il est recommandé, cependant, de se limiter autant que possible à des formules d'Appel, d'Invocation ou de Contact. D'autres sorts sont décrits dans le Grimoire Inférieur.



# Le Grimoire Inférieur

*Une multitude de sortilèges, destinés à délecter le Gardien et à mystifier les joueurs, tirés de divers recueils de scénarios plus ou moins rares.*

Pendant trois générations, bien des écrivains se sont employés à développer le Mythe. Depuis, les scénaristes et Gardiens de L'Appel de Cthulhu ont pris la relève et imaginé des dizaines de nouveaux sortilèges utilisables dans le cadre du jeu. Le Grimoire Inférieur regroupe certains de ces rituels.

Ils ont été testés lors de nombreuses parties et constituent autant d'exemples dont vous pourrez vous inspirer pour vos propres créations. Une fois encore, vous n'êtes nullement obligé d'agréer les charmes et conjurations qui n'ont pas été conçus dans le cadre de votre campagne personnelle. Ces sortilèges sont destinés à votre usage exclusif et ne devraient pas être connus des joueurs. Aucun n'est cité dans le chapitre consacré aux ouvrages du Mythe, et ils devraient par conséquent être moins employés que ceux du Grimoire Supérieur.

Etant avant tout censés vous servir de références, ils n'ont pas pour but d'exciter la convoitise de joueurs avides de puissance. Rares seront d'ailleurs les investigateurs qui auront l'opportunité d'apprendre ne serait-ce qu'une seule formule tirée du Grimoire Inférieur.

D'autant que certaines des incantations contenues dans ce recueil auront très peu de chances d'être portées à leur connaissance, car elles relèvent de traditions magiques indépendantes : cultures tribales humaines, puissants secrets du Peuple Serpent, rationalité infinie de la Grande Race, recherches individuelles, etc. Elles n'entraînent pas forcément de perte de Santé Mentale.

**ALTÉRATION PHYSIQUE DE GORGOROTH :** Permet au magicien de changer de forme. Il lui faut pour cela invoquer Nyarlathotep et répéter une incantation pendant 1D6+4 minutes en dépensant 6 Points de Magie, plus un Point de Magie supplémentaire par point de TAI qu'il désire acquérir ou perdre en se transformant. Ce sortilège coûte également 2D6 points de Santé Mentale et 1 point de POU. Il ne permet qu'une seule métamorphose par utilisation, laquelle reste effective jusqu'à ce qu'on emploie à nouveau ce rituel afin de reprendre son apparence. Il ne peut pas être lancé sur un tiers.

Il est possible de revêtir n'importe quelle forme en conservant ses aptitudes normales, mais le sorcier sera toujours fait de chair, même s'il présente l'aspect extérieur de la pierre, du bois, d'une étoffe, etc. Le magicien pourra utiliser le moyen de locomotion correspondant à cette forme, mais sa FOR, sa CON, son INT, son POU et sa DEX ne changeront pas. S'il tente d'imiter une personne, il en prendra l'APP. L'efficacité de ce sortilège est limitée par la connaissance que l'on a des choses ou des êtres auxquels on tente de ressembler.

**ANIMER LES CADAVRES :** Ce rituel n'est efficace que dans les Contrées du Rêve. Le lancer prend 1 round, coûte 50 Points de Magie et fait perdre 2D10 points de Santé Mentale. Il aura pour effet de donner vie à tous les cadavres dans un rayon de 50 mètres. Ces monstrueux zombies se jetteront sur toutes les victimes potentielles se trouvant dans le champ de vision du sorcier pour les dévorer. Assister à cette scène fera perdre 1/1D8 points de Santé Mentale. Un jet réussi en Esquiver ou Parade permettra d'éviter un zombie. Une personne saisie par un de ces morts-vivants pourra se libérer de son étreinte en parvenant à vaincre sa FOR avec la sienne sur la Table de Résistance (dans ce cas, elle arrachera au monstre un bras qui restera attaché à elle). Tous les cadavres humains auront une FOR de 3D6.

Si une victime ne réussit pas à se libérer d'un assaillant, elle sera rapidement submergée par les morts-vivants, qui la jetteront à terre et entreprendront de la dévorer lentement en lui infligeant d'horribles souffrances. Le Gardien devra déterminer combien de cadavres seront susceptibles d'être animés à chaque fois que le sort sera lancé.

**APPATER LES HUMAINS :** Fait apparaître un énorme diamant superbement taillé qui flotte dans les airs devant la personne visée. Cette illusion ne dure que cinq minutes et coûte 1 Point de Magie au sorcier, mais elle peut être répétée indéfiniment. Elle a une portée d'environ un mile (1,600 km). Quand quelqu'un s'approche du diamant, celui-ci recule dans la direction souhaitée par le magicien afin d'attirer le curieux dans un piège (ex. : un lieu où attendent des Chthoniens affamés). Comme pour la pêche à la ligne, c'est la victime qui décide d'elle-même si elle se laisse appâter. Seuls les Chthoniens connaissent ce sortilège. Il en existe une variante, Appâter les Habitants des Sables qui, au lieu d'un diamant volant, fait apparaître une dépouille humaine dégouttant de sang frais.

**APPELER ARWASSA :** Ce sortilège d'Appel ne peut être lancé qu'au cours de la première nuit de la nouvelle lune. Lorsque le terrifiant Arwassa apparaît, il faut aussitôt le gaver de créatures vivantes, dont au moins un être humain. Comme les adorateurs de cette entité ne manquent jamais de lui procurer une pitance suffisante, on ignore ce qui se passerait si elle n'était pas rassasiée. Arwassa est un Grand Ancien peu connu.

**APPELER LA BETE :** Ce sortilège permet d'invoquer un monstre gigantesque (dont le nom est Abu Hol) et ne peut être lancé avec succès qu'en un point bien précis du globe. Nous ne préciserons pas lequel, afin de ne pas gâcher le plaisir de ceux qui n'ont pas encore joué la campagne des *Fungi de Yuggoth* (publiée en France par Jeux Descartes).

**APPELER L'ESPRIT DES MORTS :** Permet au sorcier de contraindre le fantôme d'une personne qu'il a tuée à se manifester. Ce rituel prend 1 round et fait perdre 1D6+1 points de Santé Mentale. L'esprit apparaîtra pendant quelques rounds et refera les gestes qu'il a accompli juste avant sa mort. Comme il sera immatériel, les objets matériels le traverseront sans rencontrer de résistance. Ils sera lui-même incapable de faire le moindre mal à quiconque.

**ATROPHIE D'UN MEMBRE :** Inflige des dommages permanents à une partie du corps de la victime. Ce sortilège consomme

8 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Il faut un round pour le lancer, et sa cible doit se trouver à moins de 30 mètres de distance. Si le sorcier surmonte ses Points de Magie avec les siens, il provoquera chez elle l'atrophie d'un bras ou d'une jambe de son choix, lui ôtant 1D8 Points de Vie et 3 points de CON. Toute personne qui assistera à cela (y compris la victime elle-même) perdra en outre 0/1D3 points de Santé Mentale.

**BÉNIR LA LAME :** Permet de créer une arme magique capable de blesser ou de tuer des entités invulnérables aux armes ordinaires. Il faut sacrifier un animal ayant au minimum une TAI de 10. Le magicien doit en outre perdre 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Ce sortilège peut être lancé sur une lame de n'importe quelle taille, pourvu qu'elle soit faite d'un métal élémentaire pur. Si elle est brisée, fondue ou endommagée de quelque façon que ce soit, elle perdra définitivement ses propriétés.

**CARILLON DE TEZCHAPTL :** Permet d'enchanter une clochette ou un petit carillon fait d'un métal élémentaire pur. C'est l'argent qui produira les meilleures sonorités. Ce rituel dure six heures, fait perdre 1D6 points de Santé Mentale et exige le sacrifice de 2 points de POU. Son efficacité augmente d'un pour cent par tranche de 100 pieds (33 mètres) d'altitude. Si, par exemple, on fabrique un carillon enchanté à 5500 pieds au-dessus du niveau de la mer, il aura 55% de chances de fonctionner chaque fois qu'on s'en servira. Le magicien doit également accomplir l'Indicible Promesse (détaillée page 154) et mettre ainsi en péril sa Santé Mentale et sa vie.

Un Carillon de Tezchaptl offre une excellente protection contre les rituels qui nécessitent l'utilisation d'un instrument de musique : Libérer Hastur, Chanson d'Hastur, Voile Obscur, Chant de l'Ame, etc. Quand on le fait tinter doucement, le fait de réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son efficacité lui permet d'absorber l'énergie de ces sortilèges, ce qui a pour effet de le faire luire étrangement et de modifier son timbre. Il peut ensuite conserver cette énergie pendant 2D6 minutes.

Si, durant cette période, on le fait tinter fortement, la magie qu'il a emmagasinée est renvoyée sur le sorcier qui l'avait invoquée. Elle lui ôte 1D6 Points de Vie par tranche de 2 Points de Magie ou de POU qu'il avait dépensé. Ses vaisseaux sanguins éclatent et il saigne de tout son corps. S'il perd alors plus de la moitié de ses Points de Vie, ses globes oculaires explosent littéralement, lui imposant une cécité définitive.

Si employer le carillon de cette manière ne nécessite aucune dépense de Points de Magie et n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique, la vision des effets produits peut néanmoins coûter des points de Santé Mentale.

**CAUCHEMAR :** Inflige à la victime un horrible cauchemar, qui lui fait perdre 1D3 points de Santé Mentale et la contraint à se réveiller en hurlant. Ce sortilège coûte 8 Points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Il ne peut être efficace qu'à l'encontre d'une personne endormie dont le sorcier connaît le nom, quel que soit l'endroit où elle se trouve. Cette cible se réveillera en sursaut, baignée de sueurs froides et incapable de se rappeler la teneur de son rêve, à moins qu'on ne réussisse sur elle un jet de Psychanalyse. Le sujet du songe sera choisi par le Gardien, pas par le magicien, bien qu'il ait obligatoirement un rapport avec la vie et les habitudes de ce dernier.

**CHANSON DE GLISSANDE :** Distrait l'auditeur pendant plusieurs minutes. Ce sortilège, efficace uniquement dans les Contrées du Rêve, ne fait pas perdre de Santé Mentale et consomme un nombre variable de Points de Magie. Il fait apparaître au-dessus des paumes tendues du sorcier quelques aiguilles d'argent qui produisent un doux tintement mélodique, dont les échos rêveurs persistent 1D4+1 minutes. Les Points de Magie investis dans le sort doivent alors être opposés sur la Table de Résistance aux points d'INT cumulés des victimes potentielles. Ces dernières doivent impérativement se trouver à moins de 6 ou 7 mètres du magicien afin d'être en mesure de voir et d'entendre les aiguilles.

Si elles perdent la confrontation sur la Table de Résistance, elles seront littéralement subjuguées pour toute la durée de la chanson. Après un round, le sorcier aura la possibilité de s'en aller, les aiguilles restant sur place et disparaissant progressivement. Toute personne qui arrivera à ce moment-là devra réussir un jet sur la Table de Résistance afin de ne pas succomber au charme du doux tintement. Le fait de secouer ou de gifler un individu subjugué le fera instantanément sortir de sa transe.

**CHANT D'HASTUR :** Ce chant est en fait une sorte de hululement sinistre. Il fait perdre 1D4 points de Santé Mentale au sorcier, qui doit en outre réussir un jet en Chanter (Art) et dépenser 1D4 Points de Magie par round pendant la durée du rituel. Bien que toute personne présente ait la possibilité d'entendre cette mélopée, celle-ci doit néanmoins être destinée à quelqu'un en particulier. Ce sortilège ne peut être lancé que de nuit, lorsque l'étoile Aldebaran est au-dessus de l'horizon.

S'il est réussi, les chairs de la victime se mettront littéralement à bouillonner, tandis que sa peau se couvrira de bubons purulents qui lui feront perdre 1D6 Points de Vie à chaque round. Après deux rounds, les cicatrices infligées par cette éruption cutanée réduiront son APP de 1D6. Après quatre rounds, des lésions internes diminueront également d'1D6 sa CON. Lorsque cette caractéristique tombera à zéro, son corps gonflera avant d'exploser avec un bruit écœurant, en projetant en tous sens des jets de vapeur et de sang.

Ce chant peut être utilisé de manière défensive, afin de se protéger contre un autre magicien qui connaît ce sortilège en neutralisant ses incantations.

**CHANT DE L'AME :** La victime ne peut voir et entendre que ce que désire le sorcier. Ce sortilège consomme 8 Points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. Le magicien doit jouer d'une flûte enchantée en os (voir Créer un Sifflet d'Imprécation page 151) et surmonter les Points de Magie de sa cible avec les siens sur la Table de Résistance.

Le Chant de l'Ame ne peut affecter qu'une seule personne à la fois qui, en contemplant les visions suggérées par son tourmenteur, se retrouve plongée dans un état de transe susceptible d'entraîner son trépas. Ce sort n'affectant qu'une victime, les autres personnes présentes ne pourront pas entendre la mélopée jouée par le sorcier, à moins que leurs joueurs ne réussissent un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois leur POU, auquel cas elles entendent alors une faible et étrange mélodie flûtée provenant d'un point indéterminé.

**CHANT DE THOTH :** Accroît les chances qu'a le magicien de résoudre un problème d'ordre intellectuel. Ce rituel prend 30 minutes et fait perdre 1D4 points de Santé Mentale. Pour chaque Point de Magie investi dans ce sort, le sorcier ajoute 2% à ses chances normales d'acquérir une connaissance, d'apprendre un sort, de traduire un passage d'un texte, de découvrir la signification d'un symbole, etc. Si cette probabilité est de 0%, le Chant de Thoth ne pourra toutefois lui être d'aucun secours. En effet, il devra posséder au moins 1% dans la compétence Latin, s'il veut avoir une petite chance de traduire un texte écrit dans cette langue.

**COMMANDER A UN ANIMAL :** Les sortilèges de ce genre obligent un animal ou une colonie d'insectes à obéir à un ordre simple. Ceux cités dans les suppléments déjà parus permettaient notamment de Diriger une Colonne de Fourmis ou de Commander à un Mamba Vert, un Léopard ou un Singe Araignée. Bien que ces formules doivent être apprises séparément, elles exigent toutes le sacrifice d'1 Point de Magie et ne font jamais perdre de Santé Mentale. Leur cible s'efforcera toujours d'abord de rejoindre le magicien en employant son mode de locomotion habituel. Le lanceur sera donc parfois contraint de renoncer à appeler certaines créatures, si celles-ci doivent mettre des mois pour parvenir jusqu'à lui. Les sorciers tribaux et chamans du monde entier connaissent une infinité de sorts de ce type.

Une fois arrivé devant le magicien, l'animal appelé exécutera tout ordre relevant de ses capacités. Ainsi, dire à un serpent "Vole jusqu'à Mexico" n'aura aucun sens et une instruction comme "Mords Jonathan Kingsley" pourra désorienter une tarentule car elle ne disposera d'aucun moyen pour identifier sa victime. A l'inverse, même une créature à l'intelligence limitée comprendra une consigne telle que "Mords tous les humains qui se trouvent devant toi".

**COMMANDER A UN DHOLE :** Cette incantation n'est efficace que si elle est entonnée par un grand nombre de personnes, qui doivent toutes connaître les paroles à prononcer même si elles en ignorent la signification profonde. Le magicien qui fait office de chef de chœur perd alors 1D6 Points de Magie, alors que les autres participants n'en sacrifient qu'un seul. Les psalmodies se poursuivront toujours pendant des heures avant qu'un Dhole daigne se manifester.

Le sorcier devra alors essayer de surmonter les Points de Magie de la créature avec les siens sur la Table de Résistance. S'il y parvient, il pourra lui donner un ordre et elle restera sous son contrôle jusqu'à ce qu'il lui rende sa liberté, que ce soit volontairement ou en perdant sa concentration, en s'endormant, etc. Dans le cas contraire, le Dhole convoqué tentera de dévorer toutes les personnes présentes avant de s'éclipser. Ce sortilège n'existe plus, à l'heure actuelle, sous une forme compréhensible par les humains.

**COMMANDER À UN FANTOME :** Permet de convoquer un fantôme afin qu'il réponde sans détour à diverses questions. Ce rituel doit être effectué de nuit et fait perdre 10 Points de Magie, ainsi qu'1D3 points de Santé Mentale. Il faut déverser le sang d'un mammifère sur la pierre tombale ou les cendres du défunt que l'on souhaite contacter. Comme l'esprit en question refusera généralement de venir dans notre monde, le sorcier devra tenter de surmonter ses Points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance. La perte de Santé Mentale provoquée par l'apparition du fantôme dépendra de son apparence, qui correspondra en principe à celle qu'il avait au moment de son décès.

L'esprit invoqué de cette façon ne pourra rien faire d'autre que répondre à des questions portant sur des événements survenus au cours de sa vie. Chaque interrogation coûtera 1 Point de Magie au magicien et l'obligera à réussir un nouveau jet sur la Table de Résistance. L'esprit repartira s'il gagne une de ces confrontations, ou quand une heure se sera écoulée depuis son apparition.



*Spectre*

**CONJURER LE CRISTAL DE MORTLAN :** Offre la possibilité de voir des scènes du passé. Ce sortilège fait perdre 1D8 points de Santé Mentale au magicien et 1D6 à tout autre observateur, sans compter les pertes provoquées par ce qui est observé. Il faut disposer d'une boule de cristal, d'un brasero enchanté (voir "Enchanter un Brasero" page 152) et d'une chandelle, que l'on doit disposer sur le sol de sorte que sa lumière passe d'abord au travers de la boule avant d'éclairer la fumée du brasero. Le magicien doit dépenser 6 Points de Magie chaque fois qu'il tente d'employer ce sort. Ses chances de succès sont en principe égales à sa compétence en Mythe de Cthulhu, mais le Signe de Voor peut contribuer à les augmenter.

La lueur projetée sur la fumée fera apparaître des événements du passé. A moins que la vision n'attire l'attention d'un Grand Ancien (probabilité de 20%), la nature de la scène ainsi révélée sera librement choisie par le magicien. Un Grand Ancien aura toutefois la possibilité d'altérer le bon fonctionnement de ce sort, en faisant apparaître des visions relatives à lui-même ou à un objet particulier, en lieu et place de ce que souhaiterait voir le lanceur.

**CONTACTER CHAUGNAR FAUGN :** La divinité répond toujours à ce sort d'Appel en envoyant à ses fidèles des rêves ou des cauchemars, par lesquels elle les informe de ses désirs et leur fait savoir si leurs requêtes seront exaucées.

**CONTACTER EIHORT :** Similaire aux autres formules permettant de Contacter une divinité, sauf qu'Eihort exige le sacrifice d'1 Point de Magie au lieu d'1 point de POU. Il apparaîtra en "personne" seulement si le magicien se trouve à quelques centaines de mètres de lui. Sinon, il se contentera d'une manifestation onirique. Lorsqu'il imprime ce sortilège dans le cerveau d'un homme, Eihort a l'habitude de se payer de sa peine en lui dévorant 1 point de POU.

**CONTACTER UN GNOPH-KEH :** Permet de faire apparaître un Gnoph-Keh. Ce rituel consomme 6 Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Il n'est efficace que s'il est lancé en un des rares points du globe où les Gnoph-Keh sont réputés vivre. Le sorcier doit fabriquer une petite effigie représentant une de ces créatures avec de la glace ou de la neige, avant de réussir un jet en Chanter (Art).

**CONTACTER UNE CHOSE-RAT :** Pour faire venir une ignoble chose-rat, il faut utiliser ce sortilège à proximité d'un site infesté par de telles créatures. On prétend qu'il en existe une colonie dans la province du Yorkshire, en Angleterre.

**CRÉER LA BARRIERE DE NAACH-TITH :** Cette barrière procure une protection aussi bien physique que magique. Chaque participant au rituel sacrifie 1D10 points de Santé Mentale. Il faut 1 minute pour lancer ce sort (temps au cours duquel des Points de Magie doivent être dépensés), dont les effets durent ensuite 1D4+4 heures. Toute personne qui connaît cette formule peut contribuer à son efficacité en dépensant des Points de Magie, chacun conférant 1D6 points de FOR à la barrière.

Cette dernière a la forme d'une sphère d'un diamètre d'environ 100 mètres. Elle peut entourer le magicien et le protéger ou être centrée sur un monstre ou un ennemi pour l'emprisonner. Si, au moment de sa formation, elle coupe en plein milieu une créature, celle-ci ne subira aucun dommage et pourra s'en extraire. Pour la franchir, il faudra sinon remporter une confrontation FOR contre FOR sur la Table de Résistance (il est impossible de combiner ses efforts avec ceux d'autres personnes, dans ce cas). Les balles et autres projectiles ne parviendront à la traverser que si leurs dommages surmontent sa FOR sur la même Table de Résistance. Une fois à l'intérieur de la sphère, ils produiront ensuite des dégâts normaux, exactement comme si elle n'existait pas. Quel que soit le moyen employé, si l'on parvient à surmonter la FOR de la barrière, celle-ci sera aussitôt détruite.

La seule transcription connue de ce sortilège est consignée dans un ouvrage de la grande bibliothèque hantée de Celaeno, située sur une planète proche d'Aldebaran.

**CRÉER UN BATON DE SORCIER :** Permet de créer une sorte de lance qui peut blesser ou tuer des monstres originaires d'autres plans d'existence. Le sorcier doit se procurer un morceau de bambou à l'extrémité duquel il fixe une pointe en fer aiguisée. Il lui faut ensuite, dans un délai inférieur à un an, sacrifier 2 points de POU et deux hommes, avant d'accrocher le crâne de la seconde victime au bâton. Ce rituel effroyable faisant perdre au moins 20 points de Santé Mentale, le Gardien s'attachera à le décrire avec une profusion de détails horribles. Un bâton de sorcier s'emploie comme une lance ordinaire. Un empalement réussi détruira instantanément un zombie ou tout autre cadavre animé.

**CRÉER UNE FAILLE DANS LE TEMPS :** Permet d'ouvrir une porte donnant sur le futur ou le passé. Ce sortilège ressemble beaucoup à Créer un Portail, mais le nombre de points de POU qu'il faut dépenser est dans son cas proportionnel au nombre d'années parcourues (au

lieu de miles). Il est relativement imprécis et ne permet d'accéder qu'à des époques éloignées de moins d'un million d'années. Néanmoins, une fois qu'une faille a été créée, l'intervalle de temps séparant ses deux côtés ne change plus. Aucun être vivant sur notre planète ne connaît ce sort, et il semble bien qu'il soit tombé dans l'oubli depuis plusieurs millions d'années.

**CRÉER UNE FENETRE :** Permet à un dieu ou à un puissant sorcier de créer une sorte de Portail qu'il peut ensuite maintenir ouvert d'un simple effort de volonté (il faut posséder au minimum un POU de 25 pour cela). L'utilisateur d'une fenêtre n'ayant pas à dépenser des Points de Magie, la distance qu'il sera susceptible de franchir ne sera pas limitée par son POU. Le créateur pourra très bien s'arranger pour qu'aucun signe apparent n'indique l'emplacement d'un tel Portail, qu'il ouvrira ou fermera selon son désir. Il lui sera en outre possible de créer une fenêtre à sens unique.

**CRÉER UNE POUDRE ANTI-ZOMBIE :** Crée une barrière infranchissable par les zombies. Cette poudre est confectionnée à partir des intestins d'un zombie, d'une trentaine de grammes de la chair du magicien (que celui-ci doit prélever en se mordant lui-même) et d'une poussière obtenue en pulvérisant les fleurs qui poussent sur une espèce de liane sauvage extrêmement rare. Le tout doit être soigneusement séché et écrasé, tout en prononçant des incantations pendant plusieurs heures. Le sorcier sacrifiera ensuite 2 Points de Magie, tandis qu'il dessinera une ligne de la forme désirée avec la poudre fabriquée. Celle-ci formera un mur invisible que les zombies ne pourront franchir et qui restera efficace aussi longtemps qu'elle ne sera pas lavée ou emportée par le vent. Ce sortilège permet de confectionner une barrière protectrice d'une trentaine de mètres de long.

**CRÉER UN SIFFLET D'IMPRÉCATION :** Permet de fabriquer des sifflets magiques à partir d'os de hibou. Le magicien doit pour cela dépenser 256 Points de Magie au cours de la première nuit de pleine lune qui suit le solstice d'été. Ce sortilège ne fait pas perdre de Santé Mentale.

En principe, il ne peut être lancé que par un chaman indien algonquin, éventuellement assisté de sorciers de sa race qui connaissent ce rituel. Des représentants d'autres tribus indiennes ne feront pas forcément l'affaire. Le sifflet ainsi confectionné est susceptible d'être employé pour lancer les sortilèges Chant de l'Ame (page 149) et Flûtes de la Folie (page 154).

**CRÉER UN VITRAIL VORTEX :** Crée une fenêtre magique permettant de voir dans le passé. Chaque fois qu'on l'utilise, il faut dépenser 1D3 points de Santé Mentale, sans compter ceux que l'on peut perdre en apercevant certains monstres.

Pour fabriquer un tel vitrail, on doit enchanter un morceau de verre transparent en y investissant 10 points de POU, puis l'accorder à un moment précis du passé en tenant compte de sa date de création. Ainsi, il est possible de choisir "800 ans dans le passé", mais pas "1125 avant Jésus Christ". Après cela, il faut se procurer 98 bouts de verre coloré particulièrement onéreux et sacrifier 1 Point de Magie pour chacun d'eux, avant de les assembler minutieusement afin qu'ils forment une mosaïque géométrique autour du morceau transparent. Une fois ce travail terminé, il sera possible de voir le lieu où l'on se trouve tel qu'il était à l'époque choisie, en regardant au centre du vitrail. On pourra alors, si on le désire, déplacer cet objet en dépensant 1 Point de Magie et 5 minutes de concentration par tranche de 150 kilomètres.

Les limites de cette fenêtre sont évidentes. Ainsi, par exemple, il ne sera possible d'assister à une scène donnée qu'une seule fois. Le vitrail devra en outre être orienté correctement, sinon on pourra très bien ne rien voir d'intéressant pendant des siècles.

Enfin, cet objet a un danger qui lui est inhérent. Toute créature observée grâce à lui aura un pourcentage de chances égal à son POU-20 de réaliser qu'elle est épiée. Elle pourra alors lancer un sortilège au travers du vitrail (Invocation ou Appel, par exemple) et faire apparaître un monstre du côté de l'observateur...

**CRÉER UN ZOMBIE :** Une méthode, parmi d'autres, permettant de créer un zombie. Il faut disposer d'un cadavre possédant encore assez de chair pour être en mesure de se déplacer après avoir été activé. Le sorcier doit placer un peu de son propre sang dans la bouche du mort, avant d'embrasser ses lèvres tout en lui "insufflant une part de lui-même", ce qui lui fait perdre 1 point de POU et



1D10 points de Santé Mentale. Si le sortilège réussit, il est ensuite possible de donner des ordres simples au zombie ainsi animé. Si jamais son créateur vient à mourir, le mort-vivant cessera aussitôt de fonctionner. Il n'y a pas de limite — hormis celle liée au POU — au nombre de zombies que l'on peut fabriquer de cette manière. Notez qu'une partie de l'incantation fait directement référence aux Dieux Extérieurs... dont tous les magiciens connaissent l'existence, même s'ils ne sont jamais cités. Les caractéristiques des zombies sont détaillées dans le chapitre "Animaux et monstres", page 137. A la différence de ceux créés par le Lien Noir, ceux-ci ne peuvent pas se putréfier jusqu'à en devenir inutilisables.

**DÉFLAGRATION MENTALE :** La victime de ce sort perd un minimum d'1D4 points de Santé Mentale et sombre dans la folie pour au moins une heure. Le sorcier doit dépenser 10 Points de Magie et sacrifier lui-même 1D3 points de Santé Mentale. Pour arriver à ses fins, il faut aussi qu'il réussisse à vaincre les Points de Magie de sa cible avec les siens sur la Table de Résistance. Les effets du sort durent un nombre d'heures égal à 20, moins l'INT de la victime. Passé ce délai, cette dernière recouvre ses esprits. Le Gardien ne devrait pas lui accorder de "révélations dues à la folie", car son expérience n'est guère enrichissante.

**DEVENIR UN CHASSEUR SPECTRAL :** Ce sort permet de transformer son destinataire en un monstre capable d'attaquer en état d'invisibilité. Le magicien (qui peut aussi en être le bénéficiaire) doit dépenser 2 points de POU, posséder une figurine spécialement conçue à cet effet et disposer du sang de plusieurs animaux. S'il n'utilise pas cette formule pour lui-même, l'exécution du rituel lui coûtera en outre 3D6 points de Santé Mentale. Sa cible, quant à elle, perdra tous ses points de Santé Mentale et devra se soumettre volontairement à ce sort, qui la transformera en un humanoïde hideux dont la description est donnée dans *Les Ombres de Yog-Sothoth* (un recueil de scénarios publié par Jeux Descartes). Le Chasseur Spectral ainsi créé sera lié psychiquement à une petite figurine en bois ou en argile qui contiendra son âme. La destruction de cette figurine pourra le blesser, voire le tuer.

**DISSOLUTION DU SQUELETTE :** Ce sortilège n'est efficace que dans les Contrées du Rêve. L'exécution de son rituel prend 2 rounds et consomme 8 Points de Magie, ainsi qu'1D10 points de Santé Mentale. Le sorcier peut littéralement désintégrer le squelette de sa cible s'il parvient à surmonter ses Points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance. La malheureuse victime s'effondre alors à terre, en un amas de chair frémissante, ce qui lui fait perdre 1D20/1D20+5 points de Santé Mentale et peut éventuellement entraîner sa mort par asphyxie, ses os n'empêchant plus l'affaissement de ses voies respiratoires. Si elle ne meurt pas, ses compagnons ont la possibilité de la transporter dans un panier. Le Gardien pourra exiger la réussite d'un jet de compétence — Occultisme ou Rêver, par exemple — afin que le squelette se reconstitue. Assister à une dissolution coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

**DOMINATION :** Soumet une victime à la volonté du sorcier. Ce sortilège exige la dépense d'1 Point de Magie et d'1 point de Santé

Mentale. Le magicien doit confronter son POU à celui de la personne visée (on n'emploie pas ici les Points de Magie) sur la Table Résistance : s'il réussit son jet de dés, sa cible sera obligée de lui obéir jusqu'à la fin du round suivant.

Ce sort ne peut affecter qu'une personne à la fois et a une portée maximum de 10 mètres. Les ordres donnés doivent naturellement être compréhensibles par la victime et ne doivent pas aller à l'encontre de sa nature profonde, sinon le charme sera aussitôt rompu. Le sorcier peut user de ce rituel plusieurs fois de suite, pour autant qu'il en ait la possibilité, afin de contrôler une même personne pendant plusieurs minutes. Chaque nouvelle utilisation sera soumise aux mêmes coûts et limites. Le sort prendra alors effet quasi instantanément. Il ne pourra toutefois être lancé qu'une seule fois par round.

**ENCHANTER UN BRASERO :** Permet de lancer le sort "Conjurer le Cristal de Mortlan" (page 150). Par une nuit de pleine lune, entre l'équinoxe d'automne et le solstice d'hiver, le magicien doit sacrifier un petit animal, tout en prononçant des incantations et en exécutant certains gestes. Le brasero choisi doit ensuite être enduit du sang de la bête, avant d'être saupoudré d'une poignée de poudre d'or ou de platine, voire de grains de mercure solidifié. Il faut alors faire brûler un morceau de bois vieux d'au moins 500 ans, en tenant le brasero dans la fumée qu'il dégage. L'enchanteur perd alors 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Une fois le rituel accompli, le brasero est prêt à l'emploi.

**ENCHANTER UNE CANNE :** Permet de subtiliser des points de POU à une victime et de les stocker sous la forme de Points de Magie. Ce rituel exige une semaine de travail et un sacrifice humain. Le magicien doit également dépenser 6 points de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Contrairement à ce que peut laisser croire son nom, ce sort ne doit pas nécessairement être lancé sur une canne. Une fois enchanté, l'objet choisi permettra de stocker des Points de Magie.

Quand une personne autre que le sorcier le tiendra pendant plus de trente secondes, il lui fera perdre 1 point de POU, qu'il emmagasinera aussitôt sous la forme d'1 Point de Magie. Il sera envisageable de le presser contre une victime jusqu'à ce que son POU soit complètement absorbé et son âme dévorée. Lorsqu'un Point de Magie contenu dans la canne sera dépensé pour le lancement d'un sortilège, il sera perdu et il faudra subtiliser un nouveau point de POU pour le remplacer.

**ENCHANTER UN COUTEAU :** Augmente les chances de succès de certains sortilèges. Ce rituel permet d'enchanter un couteau ou une dague fait d'un métal élémentaire pur. L'objet en question doit être employé afin de dessiner un diagramme sur une surface plane, avant de servir à tuer un animal d'une TAI au moins égale à 4. Le sang de cet animal est ensuite utilisé pour repasser sur les contours du diagramme. Le sorcier perd alors 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale.

Un couteau enchanté de cette manière sera utilisable pour Invoquer un Vagabond Dimensionnel, chaque point supplémentaire de POU investi dans cette lame augmentant de 10% les chances que l'on aura de réussir une telle invocation. Si on emploie ce couteau pour sacrifier un animal afin d'Enchanter un Brasero, cela aura pour effet d'accroître de 10% les chances de succès du sortilège "Conjurer le Cristal de Mortlan".

**ENCHANTER UNE DAGUE SACRIFICIELLE :** Ce rituel est accompli au-dessus d'une dague à la lame en forme de flamme qui est ensuite utilisée pour tuer un être vivant possédant au moins 20 points de POU. L'enchanteur doit simultanément sacrifier 6 de ses propres points de POU. Dès lors, quand la dague servira à mettre à mort des victimes en présence de Nyarlathotep, leur POU sera absorbé par l'arme et pourra ensuite être stocké dans un objet inanimé... ou dans le corps du magicien.

**ENCHANTER UNE FLUTE :** Augmente les chances de succès de certains sorts. Ce sortilège permet d'enchanter un pipeau ou une flûte composé au moins à 90% de métal. Un rituel durant au moins une heure — exigeant de la concentration et des incantations — doit être exécuté au dessus de l'instrument de musique choisi. Le sorcier est alors obligé de sacrifier au moins 1 point de POU et perd 1D6 points de Santé Mentale. Pour chaque point de POU dépensé, l'objet devra tremper dans du sang frais pendant une période de deux heures, et il faudra tuer un nouvel animal de la taille d'un chat ou d'un lapin à chaque fois. Une fois prêt, l'instrument augmentera de 10% par point de POU investi les chances que l'on aura d'Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs ou de réussir tout autre sort nécessitant l'emploi d'une flûte.

**ENCHANTER UN JAVELOT :** Permet de fabriquer un javelot qui touche toujours sa cible, pourvu que l'on arrive à le projeter suffisamment loin pour cela. Ce sortilège exige le sacrifice de 4 points de POU, mais ne fait pas perdre de Santé Mentale. Il doit être lancé sur un javelot en bois doté d'une pointe en os d'oiseau et orné de plumes prélevées sur des oiseaux vivants appartenant à au moins 30 espèces différentes. Si certaines plumes viennent à s'abîmer, il faut toujours les remplacer par des nouvelles. Pour préparer son arme, le sorcier doit effectuer un rituel au cours des équinoxes de printemps de deux années consécutives. Ce n'est qu'à la fin de la seconde cérémonie qu'elle sera enchantée. Elle atteindra sa cible chaque fois qu'on la lancera, mais ses chances de toucher en combat au corps à corps resteront inchangées. Quoi qu'il en soit, elle infligera 1D10 points de dommages et pourra empaler. Ce javelot magique sera utilisable contre les monstres invulnérables aux armes normales, mais n'affectera pas particulièrement les êtres résistant aux empalements.

**ENCHANTER UNE LANCE :** La lance ainsi fabriquée infligera 1D10 points de dommages à n'importe quelle créature (et permettra des empalements), même si celle-ci est normalement invulnérable aux armes qui empalent. Ce sortilège requiert 4 points de POU, une nuit de travail, 1D4 points de Santé Mentale et l'emploi (pendant au moins 6 heures) d'un brasier suffisamment chaud pour faire fondre de l'acier. La lance doit être en métal massif et il faut au moins une FOR de 17 et une DEX de 13 pour la manier correctement.

**ENCHANTER UNE TABLETTE DE PIERRE :** Une telle tablette cause des cauchemars à son possesseur et, quand on la jette dans l'océan, elle permet d'invoquer (mais pas de contrôler) 1D8 Profonds. Taillée dans de la pierre noire provenant de la cité engloutie de R'lyeh, elle doit être minutieusement sculptée pendant plusieurs semaines et le sorcier doit y investir 2 points de POU. Il faut également lui sacrifier un homme et un Profond, sans répandre leur sang (en les étranglant ou en les étouffant, par exemple). Le magicien perd alors 1D8 points de Santé Mentale et doit en outre consacrer chaque jour 1 Point de Magie à la pierre.

Une fois ce rituel exécuté, la tablette sera enchantée. Quiconque la détiendra sera sujet à des cauchemars montrant des paysages extra-terrestres où de vagues formes massives se déplaceront sur un fond aux couleurs changeantes, tandis que des glissements et des gargouillis seront perceptibles. Si son possesseur la détruit, ses cauchemars s'intensifieront aussitôt, produisant alors les mêmes effets qu'une Malédiction de la Pierre, sauf qu'il ne sera pas instantanément victime d'hallucinations (page 156). La tablette pourra d'ailleurs être employée pour lancer ce sortilège.

Si elle est jetée dans la mer, elle fera venir 1D8 Profonds (c'est là sa principale utilité). Les monstres ainsi invoqués se feront un devoir de rendre l'objet à la personne qui l'aura lancé. Le temps qu'il leur faudra pour cela dépendra de la distance séparant l'endroit où elle aura été jetée de la cité des Profonds la plus proche. Pendant cette période, les rêves cesseront. Si le lanceur habite loin à l'intérieur des terres, les créatures feront appel à des agents qui lui ramèneront la tablette maudite à leur place.

**ENSORCELER UN LIVRE :** Peut aider à faire venir des Vampires Stellaires en enchantant un livre dans lequel a été inscrite la formule permettant de les invoquer. L'encre de l'ouvrage en question doit contenir de l'ichor d'un de ces monstres. Ce rituel provoque la perte d'1D4 points de Santé Mentale. Le magicien doit en outre sacrifier des points de POU, chacun ayant pour effet d'augmenter de 10% ses chances de succès lorsqu'il utilise ensuite le sort Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire.

**ENSORCELER UN SIFFLET :** Augmente les chances qu'a un sorcier d'Invoquer/Contrôler un Byakhee. Ce sortilège a pour effet d'ensorceler un sifflet, qui doit impérativement être fait d'un alliage d'argent et de poussière météorique. Son rituel dure une journée entière. Il exige le sacrifice d'un animal ayant au moins la taille d'un poulet et fait perdre 1D4 points de Santé Mentale. Chaque point de POU investi par l'enchanteur dans le sifflet accroîtra de 10% ses chances de réussir à Invoquer/Contrôler un Byakhee.



**ENVOYER DES REVES :** Permet d'envoyer des rêves de son choix à une personne quelconque. Ce sortilège consomme un nombre variable de Points de Magie, ainsi qu'1D3 points de Santé Mentale, et nécessite l'emploi d'un bol spécial en "cuivre céleste", une sorte de métal extraterrestre. Ce bol doit être gravé de runes et rempli d'herbes spéciales mélangées à un dé à coudre de sang du sorcier. Son contenu est ensuite enflammé et, tandis qu'une étrange fumée verdâtre s'élève, on doit se concentrer et investir des Points de Magie dans son enchantement. Ces points sont alors mesurés à ceux de la cible sur la Table de Résistance, afin de déterminer si les rêves désirés se produisent. Les effets du sort durent deux minutes par Point de Magie dépensé.

La victime doit obligatoirement être endormie et se trouver à moins de 30 kilomètres du sorcier. Ce dernier a toute latitude pour choisir les songes qu'il désire envoyer. En général, il s'agit de visions montrant des entités du Mythe et destinées à ébranler l'équilibre psychologique du dormeur. Les pertes de Santé Mentale sont pour ce dernier égales au dixième de ce qu'elle devrait normalement être (arrondir les fractions à l'unité supérieure). Ainsi, par exemple, une vision onirique d'Azathoth ne lui coûtera qu'1 point de Santé Mentale s'il réussit son jet de Santé Mentale, et 1D10 s'il le rate. Le sorcier ne peut envoyer que des visions d'entités qu'il a lui-même contemplées de ses propres yeux. Ce sortilège ne peut être employé pour communiquer des ordres ou pour hypnotiser le dormeur, celui-ci ayant seulement l'impression de faire des rêves étranges.

**EPUISER LE POUVOIR :** Permet de subtiliser des Points de Magie à une personne. Ce sort coûte 1D8 points de Santé Mentale. Le sorcier doit confronter ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, sa proie perd alors 1D6 Points de Magie, que lui-même récupère aussitôt. S'il ne parvient pas à vaincre sa cible, c'est lui qui perd 6 Points de Magie.

**ESPRIT SANS PAREIL :** Ce sortilège accroît — dans une mesure laissée à l'appréciation du Gardien — la mémoire, ainsi que les facultés de concentration et de raisonnement, pendant 1D4+4 heures. Au terme de cette période, il sera possible de se souvenir des conclusions auxquelles on aura abouti, bien que les raisonnements eux-mêmes puissent alors paraître incompréhensibles.

Ce rituel complexe, sanglant et incestueux prend une heure et peut être répété plusieurs fois en cas de besoin. Il exige la participation de deux personnes, bien qu'une seulement bénéficie d'un accroissement des facultés intellectuelles, correspondant à 6 points d'INT supplémentaires. Les deux magiciens doivent dépenser 4 Points de Magie et perdre 0/1 point de Santé Mentale. Ce sort provient du tantrisme noir et n'a aucun rapport avec le Mythe.

**ETREINTE DE CTHULHU :** Immobilise une ou plusieurs personnes en les étreignant puissamment et en leur subtilisant temporairement des points de FOR. Ce charme consomme 2D6 Points de Magie par minute et fait perdre 1D6 points de Santé Mentale lors de son lancement. Ses effets peuvent être prolongés aussi longtemps que le sorcier dispose de suffisamment de Points de Magie et parvient à rester concentré. Il a une portée de 10 mètres. Ses effets sont instantanés et peuvent affecter plusieurs personnes à la fois, chaque victime supplémentaire exigeant la dépense de 2D6 Points de Magie par minute.

Confrontez le POU du sorcier à celui de chacune de ses cibles sur la Table de Résistance. Si le magicien l'emporte, ses adversaires ont alors l'impression d'être écrasées et ne peuvent plus se déplacer, exactement comme s'ils avaient été saisis par les puissants tentacules du Grand Cthulhu. Si ce sort est lancé sur plusieurs personnes à la fois, certaines peuvent être immobilisées, alors que d'autres ne le sont pas. Aussi longtemps que durent ses effets, ses victimes perdent temporairement 1D10 points de FOR par minute. Si l'une d'entre elles voit sa FOR réduite à zéro, elle s'évanouit.

**EXILER EIHORT :** Oblige Eihort, un Grand Ancien, à rester cloîtré dans son labyrinthe anglais pendant une année et 1D10 jours. Pour apprendre ce sortilège, il faut l'étudier pendant 25-INT jours et réussir un jet inférieur ou égal à 2xINT. Son lancement prend 3 rounds et fait perdre 1D4 points de Santé Mentale à chaque personne impliquée. Le magicien et ceux de ses assistants qui ont appris cette formule peuvent investir dans ce rituel autant de Points de Magie qu'ils le désirent. Ceux qui ne connaissent pas le sort n'ont le droit de dépenser qu'un seul point, en touchant le sorcier, mais perdent néanmoins autant de Santé Mentale que les autres. Il faut ensuite confronter les Points de Magie au POU de 30 d'Eihort sur la Table de Résistance. Un minimum de 21 points sera nécessaire pour que le sort ait 5% de chances de réussite.

**EXPLOSION CARDIAQUE :** Ce sort est efficace seulement dans les Contrées du Rêve. Son lancement prend 3 rounds et consomme 12 Points de Magie, ainsi qu'1D10 points de Santé Mentale. Si la victime perd une confrontation de son POU contre celui du sorcier sur la Table de Résistance, son pouls s'accélère et s'intensifie de façon incontrôlable. Au bout d'1D6 rounds, son cœur finit par faire exploser sa cage thoracique, entraînant ainsi une mort instantanée. Les témoins de cette scène perdent alors 0/1D4 points de Santé Mentale. Le Gardien peut toutefois décider qu'un jet de compétence réussi — en Occultisme ou Rêver, par exemple — permettra à sa cible de limiter les effets de ce sortilège et de simplement perdre 12 Points de Magie.

**EXORCISME :** Permet de libérer les personnes possédées par des entités extraterrestres. Lancer ce sortilège complexe prend une journée complète et requiert de nombreux ustensiles traditionnels de la magie africaine, mais ne fait pas perdre de Santé Mentale. Après avoir dépensé 10 Points de Magie afin de donner de la puissance à cet enchantement, l'exorciste doit ensuite mesurer (sur la Table de Résistance) son POU à celui du monstre qui a investi le corps du possédé. Les personnes présentes peuvent — si elles connaissent cette formule — participer à l'effort du magicien en ajoutant la moitié de leur POU au sien (arrondir les fractions à l'unité inférieure)... une condition quasi indispensable pour que l'exorcisme ait la moindre chance de succès. Ce sort peut, entre autres, être employé pour aider une victime possédée par Y'golonac ou dont l'esprit a été remplacé par celui d'un représentant de la Grande Race de Yith.

**EXTRAIRE UNE LARVE :** Force une Larve d'Eihort à sortir du corps dans lequel elle a été implantée. L'apprentissage de ce sortilège nécessite un jet réussi sous 2 fois l'INT et 15-INT jours d'étude. Son lancement prend trois rounds. Les personnes qui connaissent cette formule peuvent dépenser autant de Points de Magie qu'elles le désirent. Les autres, quant à elles, doivent toucher le magicien et ne peuvent sacrifier qu'un seul Point de Magie. Tous les participants perdent 1D3 points de Santé Mentale. Opposez sur la Table de Résistance le nombre total de Points de Magie investis au nombre de jours qui se sont écoulés depuis l'implantation de la Larve. Si le sort réussit, cette dernière sera obligée de quitter son hôte en empruntant un de ses orifices corporels ; cela ne se fera pas sans infliger bien des souffrances et des tourments au malheureux qui perdra 1D3 points de Santé Mentale.

La Larve pourra lui avoir déjà causé d'importants dégâts qui ne se révéleront qu'au moment de son départ. En fait, son extraction pourra même le tuer, ce qui, de toute façon, ne fera que précipiter un trépas inéluctable. Retirez 1 Point de Vie à la victime pour

chaque jour que la Larve aura passé dans son corps. Chaque utilisation de ce sortilège aura 10% de chances (cumulatives) de provoquer l'apparition d'Eihort, lequel attaquera le magicien en premier.

**FABRIQUER DES BOITES COMMUNICANTES :** Permet de fabriquer deux boîtes magiques qui, une fois ouvertes, constituent les extrémités d'un Portail magique. Passer au travers de tels objets fait perdre autant de Points de Magie et de Santé Mentale que traverser un Portail classique.

Il faut d'abord fabriquer des boîtes du format désiré, qui ne doivent avoir chacune qu'un seul couvercle, puis accomplir un rituel qui consiste à garder les mains sur elles, tout en traçant mentalement des lignes et des angles hyperdimensionnels pendant 5 heures d'affilée. Les boîtes consomment ensuite tous les jours un nombre de Points de Magie égal à la moitié du POU de leur créateur, jusqu'à ce qu'elles en aient absorbé une quantité équivalant à leur TAI multipliée par 100 (si le magicien a un nombre impair de points de POU, elles lui subtilisent un Point de Magie supplémentaire chaque jour). Une fois ceci fait, elles seront prêtes à fonctionner.

**FABRIQUER UNE PORTE DES LIMBES :** La création d'une Porte des Limbes coûte 3 points de POU et il faut ensuite dépenser 3 Points de Magie pour la traverser. Au lieu d'être reliée à une "sortie", une telle porte s'ouvre sur une effroyable dimension (dénommée "limbes" pour plus de commodité) où la brume est tellement épaisse qu'il est possible de marcher dessus. Pénétrer dans cet univers parallèle coûte 0/1D4 points de Santé Mentale. Aussi loin qu'il s'aventure, le voyageur y aperçoit des formes géométriques luminescentes suspendues dans les airs selon des angles variés. Il s'agit en fait de voies permettant de quitter les limbes, qu'il est possible d'emprunter en dépensant 3 Points de Magie. Le Gardien est libre de décider des époques et des lieux auxquels elles conduisent.

Les limbes sont imbriquées dans divers espaces-temps et sont peuplées de créatures effrayantes. Les explorateurs qui ne connaîtront pas les chemins reliant les dimensions entre elles pourront facilement s'y égarer.

**FASCINATION :** Plonge une personne dans une sorte de transe. Pour ce faire, le magicien dépense 2 Points de Magie et perd 1D6 points de Santé Mentale. Il doit avoir la possibilité de parler calmement avec sa victime avant que ce rituel ne produise ses effets. Après un round de discussion, il peut tenter avec ses Points de Magie de surmonter sur la Table de Résistance ceux de son interlocuteur. S'il y parvient, ce dernier reste figé, muet et insensible à son environnement jusqu'à ce qu'il encaisse des dommages physiques ou soit confronté à un événement du même ordre. Si le magicien rate son jet sur la Table de Résistance, il aura la possibilité de le recommencer le round suivant.

**FLUTES DE LA FOLIE :** Produit une musique capable de rendre fous ceux qui l'entendent. Le magicien doit interpréter une mélodie particulièrement bizarre avec une flûte en os ensorcelée grâce au sort Créer un Sifflet d'Imprécation (page 151) et dépenser 5 Points de Magie tous les 5 rounds. Comme il en subit lui-même les effets, ce sort lui fera en outre perdre 1D6 points de Santé Mentale.

Toute personne qui ratera un jet de SAN en entendant cette musique perdra 5 points de Santé Mentale et sombrera immédiatement dans la folie pour 1D10 jours. Pendant toute cette période, elle grattera frénétiquement le sol, se griffera, se mordra et hurlera de terreur lorsqu'on posera la main sur elle. Si un auditeur réussit son jet de SAN, il ne perdra alors qu'1D3 points de Santé Mentale et ne deviendra pas fou. Il lui faudra toutefois effectuer un nouveau jet tous les 5 rounds, aussi longtemps que la flûte jouera.

**GUÉRISON :** Optimise les facultés de guérison : sans soins particuliers un personnage récupère 3 Points de Vie par semaine et 6 s'il bénéficie d'un jet en Médecine. Ce sortilège consomme 3 Points de Magie, mais ne fait pas perdre de Santé Mentale. Il faut 5 minutes pour le lancer et le magicien doit toucher le bénéficiaire. Ses effets durent une semaine.

**HYPNOTISME :** Permet de commander, pendant un temps limité, à tout être qui a du sang humain dans les veines (et pas seulement dans l'estomac). Le sorcier, qui doit obligatoirement avoir 50% minimum en Occultisme et en Mythe de Cthulhu, perd 1D6 points de Santé Mentale mais pas de Points de Magie. Les effets sont quasi instantanés.

Le magicien doit opposer son POU à celui de sa cible sur la Table de Résistance. S'il remporte cette confrontation, sa victime interrompra ce qu'elle était en train de faire et se retrouvera contrainte d'obéir à ses ordres. Elle devra toutefois se trouver suffisamment près de lui pour voir ses yeux, qui luiront pendant tout le temps où elle lui restera soumise, soit 1 minute par point d'INT qu'il possédera. Toutefois, si l'INT du sorcier est inférieure à celle de sa cible, il lui faudra réussir une confrontation POU contre POU sur la Table de Résistance tous les 1D10 rounds, sinon le charme sera rompu.

On ne peut hypnotiser qu'une seule personne à la fois. Toutes les compétences physiques de la victime seront diminuées de moitié pendant la durée du sort. Elle obéira cependant aux ordres que lui donnera le magicien, même si ceux-ci peuvent conduire à sa propre destruction. Ce sort sera efficace contre les Hommes Serpents modernes et les Profonds, car ils se sont plusieurs fois unis avec des humains dans le passé. Il sera en revanche sans effet sur des créatures totalement inhumaines, telles que les Shantaks ou les Vagabonds Dimensionnels.

**INDICIBLE PROMESSE :** Permet de prêter un serment à Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé et fait perdre 2D8 points de Santé Mentale. En échange de cette promesse, Hastur accordera au sorcier un avantage quelconque : un exemplaire du fameux Texte de R'lyeh, un gain annuel de 3 points de POU, etc. Il y aura toutefois 2% de chances chaque année pour que le magicien se métamorphose en un humanoïde répugnant totalement dévoué au Grand Ancien. Le Gardien pourra inventer les caractéristiques de ce monstre ou utiliser celles qui sont fournies dans le dernier chapitre de *Cthulhu 90*.

**IMMUNISATION :** Confère un nombre variable de points d'armure. Ce rituel consomme plusieurs Points de Magie et fait perdre 1D4 points de Santé Mentale. Chaque Point de Magie dépensé donnera au lanceur (ou au bénéficiaire du sort) 1D6 points d'armure efficaces uniquement contre les attaques physiques non magiques. Cette protection diminuera en fonction des dommages annulés. Ainsi, si un personnage disposant de 12 points d'armure grâce à ce sort se voit infliger 8 points de dommages, son Immunisation sera aussitôt réduite à 4 points. Il faut 5 rounds pour lancer ce sortilège et ses effets durent 24 heures, sauf si les points d'armure sont consommés entre-temps. Il est impossible de le relancer ou de le renforcer en dépensant des Points de Magie supplémentaires, tant que ses effets ne se sont pas totalement dissipés.

**INSTILLER LA PEUR :** Etreint d'effroi la victime. Ce sortilège consomme 12 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sentiment de peur, brutal et inexplicable, fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale à sa cible, ce qui a pour effet de l'empêcher de travailler et de se concentrer.

**INVOQUER/CONTROLER UN ENFANT D'ATLACH-NACHA :** Ce rituel n'est utilisable que dans les Iles Andaman, au sud de la Birmanie. Il permet de ramener à la vie une araignée fossile afin qu'elle exécute une attaque. Son lancement prend dix minutes et consomme 1 Point de Magie par point de TAI du fossile choisi (il en existe de toutes dimensions). Les Enfants d'Atlach-Nacha ont des caractéristiques inférieures de moitié (à plus ou moins 1D6 près) à celles du Grand Ancien. Leur facteur de déplacement et les points de Santé Mentale qu'ils peuvent faire perdre doivent également être divisés par deux.

**INVOQUER/CONTROLER UN ENFANT DE YIG :** Il s'agit d'un sort d'Invocation normal qui ne peut être lancé qu'en un lieu où le culte de Yig prospère, ou a prospéré au cours des derniers siècles écoulés. Ce rituel permet de faire venir l'un des serpents spéciaux de Yig qui s'enroulera sans prévenir autour de la jambe de l'invocateur, lui coûtant la première fois 0/1D4 points de Santé Mentale (du fait de la surprise).

**INVOQUER/CONTROLER UN FRERE DE CHAUGNAR FAUGN :** Des sosies de Chaugnar Faugn reposent dans les Pyrénées en attendant le jour où le Grand Ancien pourra à nouveau ravager notre Terre. Moins puissants que leur seigneur, ils sont en contact télépathique permanent avec lui, qui peut ainsi les invoquer à tout moment ou accorder ce privilège à l'un de ses adorateurs humains. Les caractéristiques de ces "frères" sont inférieures de moitié (plus ou moins 1D6) à celles de Chaugnar Faugn et leurs facteurs de déplacement sont de 8 au sol et 12 en vol.

**INVOQUER LA BRUME DE RELEH :** Permet au magicien de faire apparaître devant lui un épais brouillard occupant un volume de 3m x 3m x 5m. Ce sortilège exige la dépense de 2 Points de Magie et ne fait pas perdre de Santé Mentale. Le nuage s'étend toujours, en longueur, dans la direction vers laquelle regarde le sorcier au moment de sa création. Il réduit la visibilité pendant 1D6+4 rounds, avant de se dissiper sans laisser de trace.

**INVOQUER LE POUVOIR DE NYAMBE :** Donne au magicien des Points de Magie supplémentaires qui pourront lui être utiles en cas d'urgence. Il lui faut pour cela accomplir un rituel faisant appel à de nombreux ustensiles traditionnels de la magie tribale africaine et sacrifier définitivement 1 point de POU (mais pas de Santé Mentale). Il reçoit alors en retour 2D6 Points de Magie qu'il peut utiliser comme bon lui semble. Une fois consommés, ces points ne peuvent être récupérés.

**INVULNÉRABILITÉ :** Permet au sorcier d'annuler des attaques physiques. Il lui faut pour cela dépenser 1 Point de Magie et 1 point de Santé Mentale. Il doit aussi prononcer certains Noms (ce qui ne prend que quelques secondes) et tendre les mains en direction de son assaillant. Tant qu'il ne les baissera pas, il sera en mesure de repousser des attaques, en dépensant un nombre de Points de Magie correspondant aux dommages qu'elles auraient normalement dû lui infliger. Si l'adversaire rate son jet de compétence, le magicien n'aura donc pas besoin de sacrifier des points. S'il laisse retomber ses mains, le sortilège prendra aussitôt fin, mais rien ne l'empêchera de le lancer à nouveau. On ne pourra annuler de cette manière qu'une seule attaque à la fois.

Le sorcier sera protégé aussi longtemps qu'il lui restera des Points de Magie. S'il aura la possibilité de choisir quelles attaques il désire annuler, il devra toujours faire son choix avant que leurs dommages ne soient déterminés. Quand il ne lui restera pas assez de Points de Magie pour contrer une attaque, celle-ci lui causera des dégâts normaux et il ne perdra pas de Points de Magie.

**LAME DE FOND :** Permet de créer une puissante vague océanique afin qu'elle s'abatte à un endroit précis. Ce sortilège consomme 30 Points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Il faut disposer de suffisamment d'eau salée pour que la lame puisse prendre forme. Celle-ci ayant un volume de 100 mètres cubes, elle peut suffire à faire chavirer une petite embarcation. Si plusieurs sorts de ce type sont lancés simultanément, la vague pourra alors être assez puissante pour provoquer le naufrage d'un gros navire. Inutile de préciser que les embarcations et les personnes emportées par de telles lames disparaissent à tout jamais...

**LÉVITATION :** Permet au magicien, ou à une personne de son choix, de se déplacer lentement dans les airs. Il faut pour cela dépenser 1 Point de Magie par point de TAI de ce qui doit léviter. Ce sortilège fait en outre perdre 1D6 points de Santé Mentale et ses effets persistent pendant plusieurs minutes. Le sorcier doit être capable de voir l'objet qu'il veut soulever. Celui-ci s'élève alors à un peu plus d'un mètre au-dessus du sol. S'il était en train de tomber, sa chute est ralentie et s'interrompt avant qu'il touche terre. Chaque Point de Magie supplémentaire dépensé après le lancement de ce sort permet d'effectuer — ou de faire effectuer — des déplacements dans les airs au prix d'un point par mètre parcouru, horizontalement ou verticalement (néanmoins, si la personne que l'on fait léviter n'est pas consentante, le magicien doit d'abord surmonter ses Points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance).

Le corps en lévitation ne peut opposer de résistance à la volonté du sorcier, mais si la personne ainsi soulevée parvient à s'agripper à une branche d'arbre ou à quelque chose du même genre, elle peut alors opposer sa FOR aux Points de Magie de son adversaire (ceux investis dans le sort, plus ceux qui lui restent) sur la Table de Résistance. Si elle remporte cette confrontation, le sort sera annulé, ce qui aura évidemment pour effet de la faire tomber brutalement sur le sol.

**LIBERER HASTUR :** Cette incantation permet à Hastur de venir et de demeurer aussi longtemps qu'il le désire dans la zone triangulaire délimitée par les neuf monolithes nécessaires pour le lancement de son sort d'Appel. Tant qu'il reste à cet endroit, il n'est pas obligé de retourner dans le ciel au lever du jour et peut poursuivre ses activités toute l'année durant. La zone en question peut avoir une surface de plusieurs millions de kilomètres carrés et il est possible d'y lancer à tout moment les sortilèges associés à Hastur.

Seul le magicien qui préside la cérémonie a besoin de connaître cette formule. L'incantation fait néanmoins perdre 1 point de POU à toutes les personnes qui participent au rituel. Pour faire venir Hastur ou l'un de ses serviteurs, on doit sacrifier 10 fois plus de points de POU que ces créatures n'en possèdent. Ainsi, il faudra qu'au minimum 350 personnes entonnent l'incantation pour que le Grand Ancien puisse se matérialiser, alors que 210 suffiront pour une Larve de Cthulhu "moyenne".

**LIEN GRIS :** Une méthode permettant de créer un zombie incontrôlable. On doit pour cela asperger un cadavre avec un liquide spécial. Le Gardien est libre de déterminer la nature des ingrédients qui composent ce dernier, certains d'entre eux devant toutefois être très difficiles à obtenir par une voie légale. Le sorcier doit sans attendre prononcer une incantation qui lui fait perdre 8 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Après cinq minutes de rituel, le mort se lèvera. Il sera pratiquement dépourvu d'intelligence et agira à sa guise, son créateur n'exerçant aucun contrôle sur lui. Il continuera à se putréfier, et il pourra arriver un moment où il deviendra inutilisable. Hormis cela, ses caractéristiques seront celles des zombies présentés dans le chapitre "Animaux et monstres" (page 137).

**LIEN NOIR :** Permet de créer un zombie ordinaire. Un liquide spécial doit être versé sur un cadavre ou dans sa tombe. Libre à vous de déterminer la nature des ingrédients qui composent cette décoction, certains d'entre eux devant toutefois être très difficiles à obtenir par une voie légale. Ce n'est qu'au bout d'une semaine de "maturation" que le magicien pourra ensuite venir entonner l'incantation du Lien Noir devant la tombe du défunt aspergé, ce qui lui fera perdre 16 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Au terme d'une demi-heure de rituel, le cadavre s'extraira par ses propres moyens de la terre pour se soumettre à la volonté de son créateur. Le zombie continuera à se putréfier, et il pourra arriver un moment où il deviendra inutilisable. Il faudra alors en créer un autre.

**MAINS DE COLUBRA :** Transforme les mains du sorcier en serpents venimeux. Ce sortilège coûte 12 Points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale. On ne peut le lancer que sur soi-même, ce qui prend un round. Ses effets persistent ensuite pendant 1D3+3 rounds. Les reptiles ainsi créés peuvent mordre des adversaires se trouvant jusqu'à 2,50 mètres de distance avec des chances de toucher égales à 5 fois la DEX du sorcier. Chaque morsure inflige 1D3 points de dommages et injecte un venin d'une toxicité égale au nombre de Points de Magie que possède le magicien. Confrontez la toxicité du poison à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si la substance l'emporte, il en coûtera à la personne affectée 1D10 Points de Vie à chaque round, jusqu'à ce qu'elle en ait perdu un nombre correspondant à la TOX. Le poison sera ensuite neutralisé et n'infligera plus de dommages. Une nouvelle morsure pourra cependant relancer le processus.

Contempler les Mains de Colubra coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

**MALÉDICTION DE CHAUGNAR FAUGN :** Permet de faire dévorer une personne de son choix par Chaugnar Faugn. Le sorcier, qui ne peut être qu'un adorateur fervent du Grand Ancien, doit disposer d'un morceau de chair appartenant à la victime et consacrer 12 heures par semaine à des incantations. Ce sort consomme 1 Point de Magie par heure d'incantation et fait perdre 1D3 points de Santé Mentale chaque semaine. Sa cible peut être atteinte où qu'elle se trouve et aucun jet sur la Table de Résistance n'est nécessaire.

Cette malédiction a pour effet d'instiller dans ses rêves des visions cauchemardesques représentant l'horrible Chaugnar Faugn. Elle est alors bientôt sujette à des transes au cours desquelles elle tente de rejoindre la divinité par tous les moyens, afin de s'offrir à elle en sacrifice. La fréquence et la durée de ces transes ne cessent de s'accroître, jusqu'à ce que la victime soit finalement dévorée par Chaugnar Faugn.

A ce moment-là, le fragment de chair en possession du magicien pourrit instantanément, démontrant ainsi que le rituel n'a plus de raison d'être poursuivi.

**MALEDICTION DE LA CHOSE-RAT :** Un sortilège particulièrement horrible qui, lorsqu'il est lancé sur un cadavre moins de 24

heures après sa mort, permet d'en implanter l'essence spirituelle dans le corps d'une Chose-Rat réalisé à partir de ses restes. Le visage malveillant de la créature ressemble alors à celui du défunt. Ce rituel exige la dépense d'1D10 points de Santé Mentale et de 20 Points de Magie, plus le sacrifice d'1 point de POU. Ce n'est certainement pas un traitement à faire subir à un ami. D'autant que renaître sous la forme d'une Chose-Rat peut provoquer la perte de tous les points de Santé Mentale, si le Gardien le souhaite.

**MALÉDICTION DE LA PIERRE :** Soumet une victime à d'horribles hallucinations. Il faut 2 rounds pour lancer cette malédiction, qui consomme 1D10 points de Santé Mentale et 9 Points de Magie. Le sorcier doit réussir à surmonter les Points de Magie de sa cible avec les siens sur la Table de Résistance, sinon le sortilège ne produit aucun effet. En outre, il doit impérativement posséder une tablette de pierre spécialement ensorcelée.

Il ne peut lancer ce sort que s'il tient cette tablette ou si son ennemi la tient. Dans les deux cas, il doit voir sa victime. Cette dernière sera alors assaillie d'effroyables hallucinations qui lui feront perdre 1D4 points de Santé Mentale. Elle restera aveuglée et abusée par ses visions, jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à son POU (une seule tentative par round). Après cela, elle fera chaque nuit des cauchemars aussi épouvantables que réalistes qui lui coûteront 1 point de Santé Mentale. Pour annuler cette malédiction, elle devra faire preuve d'ingéniosité, car le simple fait de tuer le sorcier ne suffira pas.

**MALEDICTION DE L'OBSCURITE :** Permet de renvoyer une créature dans la dimension dont elle est originaire. Ce rituel coûte 1D6 points de Santé Mentale et doit être exécuté par plusieurs personnes réunies en cercle autour d'un magicien. Tous les participants doivent connaître cette formule et psalmodier des incantations pendant deux ou trois minutes, tout en sacrifiant 1 point de POU (cette condition ne s'applique pas au sorcier qui peut dépenser autant de points qu'il le désire). Chacun accroît de 10% les chances de succès. Le monstre, qui doit se trouver à moins de trois kilomètres, ne pourra pas se soustraire aux effets du sort une fois que les incantations auront commencé. Pour que ce sortilège soit efficace, cependant, il faut que la créature visée ait été vue par l'un des officiants ou, tout du moins, que son nom leur soit connu.

**ŒIL DE LUMIERE ET DE TÉNÈBRES :** Permet d'affaiblir de nombreux agents et serviteurs du Mythe. Ce puissant symbole doit être gravé dans une matière dure d'origine naturelle — du granit, par exemple — avant d'être placé en hauteur près de l'endroit que l'on désire protéger. Il faut le fabriquer au cours d'un après-midi précédant la pleine lune. Quand celle-ci resplendit dans le ciel, on sacrifie ensuite un innocent (c'est-à-dire une personne qui n'a aucune compétence en Mythe de Cthulhu), et on se sert de son sang pour remplir la pupille de l'œil une fois par heure, jusqu'à ce que la lune se couche. Une faible quantité de liquide peut donc suffire.

Lorsque le sang est versé pour la première fois, un certain nombre de participants doivent commencer à psalmodier en chœur *sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma*... et ils doivent poursuivre jusqu'à ce que la lune disparaisse à l'horizon. Lorsqu'elle se lèvera à nouveau, la pupille de l'Œil se mettra à luire. Une fois qu'il a ainsi été activé, le symbole se fond à la matière dans laquelle il a été gravé ou dessiné. Quand il a disparu, il n'est ensuite plus possible de l'effacer par quelque moyen — physique ou magique — que ce soit. Les personnes qui ont contribué à le créer (et elles seules) pourront néanmoins toujours discerner la faible aura qui émane de lui.

Les participants du rituel doivent investir 100 points de POU dans cet objet protecteur, mais il n'est pas indispensable de les informer de ce "détail". Pendant chaque heure d'incantation, l'Œil leur subtilise 1D4 points de POU à chacun, jusqu'à ce qu'il en ait absorbé 100 de cette manière. Si quelqu'un perd ainsi tous ses points dans cette caractéristique, il mourra. Si les 100 points de POU ne sont pas accumulés avant le coucher de la lune, l'activation du talisman échouera et les points déjà emmagasinés seront perdus. Dans ce cas, il faudra tout recommencer à zéro.

L'Œil de Lumière et de Ténèbres est un objet particulièrement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens qui pénètrent dans la zone qu'il protège. Il leur inflige alors 1 point de dommages par heure. Si ces créatures restent sous son influence jusqu'à ce qu'elles aient perdu tous leurs Points de Vie, elles seront proprement désintégrées. Il est impossible de lancer des sortilèges de Contact, d'Appel et d'Invocation tant qu'on se trouve dans son aire d'effet.

L'Œil agit sur une zone de 16 kilomètres de rayon, mais ses effets ne peuvent pénétrer une épaisseur de roche supérieure à 7 mètres. Si on le place sur le flanc d'une montagne, sa protection ne s'étendra donc qu'à un versant de celle-ci.

On ne peut détruire un Œil qu'en employant un sortilège spécifiquement adapté à ses caractéristiques, dont la déduction peut prendre des années.

**POING DE YOG-SOTHOTH :** Un poing invisible inflige un coup d'intensité variable à une victime choisie. Ce sortilège requiert un certain nombre de Points de Magie et fait perdre 1D6 points de Santé Mentale. Le sorcier doit être en mesure de voir sa cible. Les effets sont instantanés et n'affectent qu'une seule personne à la fois.

Chaque Point de Magie investi dans ce sort confère 1D6 points de FOR au coup de poing. Cette FOR est cependant réduite d'1D6 points par tranche de 10 mètres séparant le magicien de son adversaire.

Lorsque la victime est frappée, confrontez la somme de sa CON et de sa FOR avec la FOR du coup sur la Table de Résistance. Si c'est le coup qui l'emporte, elle sera aussitôt assommée. Dans tous les cas, soustrayez sa TAI à la FOR du sortilège, puis divisez par trois le résultat obtenu afin de déterminer sur combien de mètres elle sera projetée en arrière.

Pour chaque tranche de 5D6 points de FOR investie dans le coup, la cible perdra également 1D6 Points de Vie.

Cet enchantement peut également être employé contre la FOR d'objets inanimés, tels que des portes ou des murs. Dans certains cas, les résultats produits seront faciles à déterminer, mais le Gardien devra parfois recourir à quelques jets de dés.

**POIGNE DE NYOGTHA :** Cet effroyable sortilège coûte 1D20 points de Santé Mentale. Le magicien doit se trouver à moins de 10 mètres de sa cible et dépenser 1 point de POU. S'il parvient à dominer les Points de Magie du destinataire avec les siens sur la Table de Résistance, le malheureux aura alors l'impression qu'une énorme main lui broie le cœur et perdra 1D3 Points de Vie par round aussi longtemps que le sort produira ses effets. Il sera en outre temporairement paralysé, exactement comme s'il avait une crise cardiaque. Au moment où il perdra ses derniers Points de Vie, sa poitrine explosera violemment et son cœur fumant apparaîtra dans la main du sorcier.

Tant que l'enchantement produit des effets, le magicien doit dépenser un nombre de Points de Magie égal au double des dommages causés. Il doit en outre rester concentré et réussir un jet sur la Table de Résistance à chaque round. S'il est distrait ou si la victime parvient à résister à son attaque, les effets du sort prendront fin, mais les dégâts déjà infligés ne seront pas effacés pour autant.

**POUSSIERE DE SULEIMAN :** Cette poudre vert-de-gris a la propriété de faire du mal aux créatures des autres plans d'existence. Pour la confectionner, il faut réduire en poussière une momie égyptienne d'au moins 2 000 ans d'âge, ce qui permettra d'obtenir 3 doses de poudre magique. De l'encens, du soufre et du salpêtre sont également nécessaires, et une incantation doit être prononcée au moment où l'on répand cette substance. Ce sort ne coûte aucun point de Santé Mentale.

Quand la Poussière de Suleiman est répandue sur le corps d'une créature originaire d'un autre plan, l'être en question perd aussitôt 1D20 Points de Vie par dose employée. Il faut un round pour utiliser une de ces doses, qui ne sera efficace qu'à l'encontre d'entités pour lesquelles il existe des sorts d'Invocation/Contrôle ou d'Appel. Ainsi, elle infligera des dommages à une Maigre Bête de la Nuit, un Byakhee ou Azathoth, mais sera sans effet contre un Shoggoth, un Habitant des Sables ou Cthulhu.

**PROJECTION ONIRIQUE :** Ce sortilège ne peut être lancé qu'au moment de la nouvelle lune par une personne possédant le Savoir Onirique d'Alcheringa. Le sorcier doit investir 1 point de POU dans un feu, dont les flammes passeront successivement du jaune au blanc, puis au bleu, au cours de la nuit. Il lui faut ensuite se mettre en transe afin d'envoyer des visions du Monde Onirique à une cible endormie qui se retrouvera alors plongée dans cet univers sans y avoir été préparée.

Si le rêve tourne au cauchemar, la victime devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT ou à son POU pour se

réveiller (une tentative à la fin de chaque heure). Ce sort fera perdre au sorcier et au rêveur 1D6 points de Santé Mentale et ses effets dureront 6 heures. Lorsqu'une personne sera plongée dans un songe de ce type, il sera impossible de la réveiller. Un même rêve pourra être envoyé en même temps à plusieurs individus au prix d'1 point de POU par cible.

**REGARD DANS LE FUTUR :** Projette une personne consentante plusieurs années dans l'avenir. Il faut pour cela qu'un magicien et de nombreux choristes psalmodient ensemble une incantation pendant un peu plus de 45 minutes. Au cours de ce rituel, tous les participants sacrifient 1 point de POU, à l'exception du sorcier, qui est le seul à devoir connaître le sort (et qui, lui, perd 2D6 points de Santé Mentale).

A la fin de l'incantation, le volontaire préalablement désigné (et qui n'est pas obligé de chanter) sera propulsé dans le futur ; chaque point de POU dépensé pendant la cérémonie lui permettant de voyager d'une année dans l'avenir (soit une année par choriste). Cet enchantement étant relativement imprécis, il faut soustraire 1D10 ans à la date que l'on désire atteindre. Si le jet de dés indique en fait un voyage dans le passé, le volontaire sera aussitôt désintégré.

Ce sortilège peut être à l'origine de paradoxes temporels. Si l'on veut rester fidèle à la tradition du Mythe de Cthulhu, ce genre de paradoxe entraînera immanquablement — et dans des circonstances effroyables — la folie et la mort de la personne qui en est la cause. Ce sort est connu de Nyarlathotep, qui peut éventuellement l'enseigner à ses adorateurs.

**RÉGRESSION :** Ce sortilège est efficace uniquement dans les Contrées du Rêve. Son lancement prend 2 rounds et fait perdre 24 Points de Magie, ainsi qu'1D10 points de Santé Mentale. Les Points de Magie dépensés doivent être confrontés à ceux de la personne visée sur la Table de Résistance. En cas de succès du sorcier, la victime commencera à régresser dans l'échelle de l'évolution. En 1D6 rounds, elle se transformera en une sorte d'animal velu doté d'un groin. Une fois sa métamorphose accomplie, elle se jettera sans raison apparente sur ses compagnons afin de les étrangler ou de les lacérer avec ses griffes. Assister à une telle scène coûtera 1/1D6 points de Santé Mentale. Il reviendra au Gardien de déterminer ce qu'il adviendra ensuite de la personne transformée.

**RESSEMBLANCE :** Permet de prendre l'apparence d'un défunt. Il faut pour cela que le magicien dispose d'un cadavre "frais" dont la TAI n'est pas supérieure ou inférieure de plus de 3 points à la sienne. Il doit le brûler et consacrer plusieurs jours à l'exécution d'un rituel complexe, qui lui impose de dépenser 10 Points de Magie toutes les 6 heures et de sacrifier définitivement 1 point de POU. Il lui est tout à fait possible de lancer ce sortilège plusieurs fois, afin d'être en mesure de revêtir différentes apparences. Chaque fois qu'il détruira par le feu une victime, il perdra automatiquement 1D20 points de Santé Mentale.

Une fois le rituel accompli, le sorcier peut prendre à volonté l'aspect de la personne consumée, et cela pour aussi longtemps qu'il le désire. Son ombre n'étant toutefois pas modifiée, il aura une bonne raison d'éviter les lumières vives.

S'il est blessé, les effets du sort cesseront aussitôt et il ne pourra se changer à nouveau qu'après 1D3 heures de repos. Il faut toujours revenir à sa véritable apparence — ce qui demande normalement environ 20 secondes — avant de pouvoir en endosser une autre. Revêtir celle d'une victime prend 1D3 minutes.

**ROUE DE BRUME D'EIBON :** Permet de matérialiser un cylindre tourbillonnant à l'intérieur duquel une ou plusieurs personnes peuvent se dissimuler aux yeux de certaines créatures du Mythe. Pour lancer ce sortilège, il faut un disque en bronze sur lequel a été gravé un étrange symbole ressemblant à une svastika à trois branches. Le magicien doit placer ce disque sur le sol, monter dessus, prononcer la formule associée à ce sort et perdre 1 point de Santé Mentale, ainsi qu'un nombre de Points de Magie de son choix. Un cylindre de brume bleutée d'un mètre cinquante de diamètre se matérialisera alors autour de lui. Cette "roue" semblera monter du sol et, tout en tournant sur elle-même, s'élèvera de trente centimètres par Point de Magie investi dans le sort. Toute chose placée dans ce brouillard tourbillonnant disparaîtra alors de la vue des spectateurs. Il faut 1D3 minutes pour créer cette brume, qui persistera ensuite pendant 1D20+10 minutes avant de se dissiper.

Une Roue de Brume permet de dissimuler des gens aux yeux des créatures invoquées par Nyarlathotep ou au nom de cette divinité. De telles entités agiront alors comme si la roue et ceux qu'elle abrite n'existaient pas. Elles ne s'en approcheront jamais, même accidentellement. Et si le cylindre bloque un passage, elles s'arrêteront devant lui et repartiront sans même savoir pourquoi. Cette roue n'affecte que des monstres qui ont été invoqués, pas Nyarlathotep lui-même.

Elle protégera toutes les personnes qui arriveront à y entrer. Néanmoins, si un pied, une tête ou une main dépasse... l'illusion ne marchera pas. Il faudra dépenser sept Points de Magie pour cacher un groupe d'investigateurs de tailles moyennes, à moins qu'ils ne spécifient qu'ils se courbent, s'accroupissent, etc.

Des créatures déjà présentes au moment de la création de la Roue de Brume, ou qui n'ont pas été invoquées par Nyarlathotep, la verront parfaitement et pourront la traverser. Il sera possible d'en sortir, mais si on se fait repérer à ce moment-là, le charme sera aussitôt rompu. Il en ira de même si quelque chose passe au travers de la brume : épée, balle, etc. Une fois que l'attention d'une créature aura été éveillée, ce sort de protection perdra toute efficacité.

**SCEAU D'ISIS :** Protège contre la magie tous les objets inanimés se trouvant dans un volume de 15 mètres cubes. Ce rituel de protection prend une heure et fait perdre 1 point de Santé Mentale, ainsi qu'un nombre variable de Points de Magie. Pour qu'un sort (de détection ou de combat) lancé sur un objet se trouvant dans sa zone d'effet soit efficace, il faudra ensuite réussir à vaincre sur la Table de Résistance les Points de Magie investis dans le sceau. Le Sceau d'Isis n'est pas une barrière physique et ne peut être employé pour protéger des êtres vivants.

**SIGNE ROUGE DE SHUDDE M'ELL :** Inflige une mort affreuse à une ou plusieurs victimes. Le lancement de ce sortilège prend un round de combat et fait perdre 3 Points de Magie, ainsi qu'1D8 points de Santé Mentale. S'il s'y prend correctement, le sorcier pourra dessiner dans l'air avec ses doigts un symbole rouge faiblement luminescent. Les effets de ce signe maléfique se feront sentir dès le round suivant. Une fois tracé, ce symbole persistera grâce à la concentration du magicien, qui devra dépenser 3 Points de Magie par round. Toute personne se trouvant à moins de dix mètres du signe sera alors prise de violents tremblements spasmodiques qui lui infligeront 1D3 points de dommages à chaque round en soumettant ses organes internes et ses vaisseaux sanguins à de puissantes convulsions. Les victimes se tenant à une distance comprise entre dix et trente mètres ne perdront, quant à elles, qu'un seul Point de Vie par round. Quant aux personnes situées à plus de trente mètres, elles ne subiront aucun dégât. Il est possible de se soustraire à l'influence du signe en s'abritant derrière un mur ou toute autre barrière opaque.

Le sorcier devra constamment rester concentré et se tenir debout à côté du signe. A chaque round, il perdra lui-même 1 Point de Vie.

**SORTILEGE DE MORT :** Permet d'embraser une victime. Ce sortilège coûte 24 Points de Magie et 3D10 points de Santé Mentale. Il est indispensable que la personne visée se trouve à moins de 10 mètres du sorcier. Celui-ci doit parvenir à surmonter les Points de Magie de son adversaire avec les siens sur la Table de Résistance, pendant chaque round au cours duquel il parvient à rester concentré. Au bout d'1D6 rounds, la cible commence à se couvrir de grosses cloques qui lui infligent 1D3 points de dommages. Au round suivant, ses vêtements se mettent à fumer et elle encaisse 1D4 points de dommages supplémentaires. Au troisième round, elle prend feu, et elle subit 1D10 points de dommages à chaque round à partir de cet instant. Il est impossible d'éteindre ce feu, car il s'agit d'une combustion spontanée qui se déclenche à l'intérieur même du corps.

**SUGGESTION MENTALE :** Place une personne sous le contrôle du sorcier pour un round, au cours duquel elle est obligée d'obéir scrupuleusement à ses ordres. Il faut trois rounds pour lancer ce sortilège, qui consomme 8 Points de Magie et fait perdre 1D8 points de Santé Mentale. Un sorcier a la possibilité de l'utiliser à l'encontre de toute personne qu'il peut voir à l'œil nu. Il doit alors confronter ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. En cas de succès, il pourra tout exiger d'elle, même qu'elle se suicide ou qu'elle tue un de ses amis. Ce sort peut être lancé plusieurs fois de suite.

**TOURMENTER :** Permet de réduire temporairement à l'impuissance une personne. Ce rituel consomme 3 Points de Magie et fait perdre 1 point de Santé Mentale. Le sorcier doit confronter ses Points de Magie à ceux de la cible visée sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, les effets du sort se feront sentir après une minute de passes magiques : la victime éprouvera une grande douleur, son visage et ses mains se couvriront d'un liquide visqueux, tandis que ses yeux s'injecteront de sang au point de la rendre temporairement aveugle. Il s'écoulera 1D6 rounds avant qu'il lui soit à nouveau possible de voir. Au bout de 10+1D20 minutes, elle sera complètement remise et pourra reprendre ses activités. Les stigmates de son calvaire s'effaceront au fil des heures, et après une journée, il ne subsistera plus que quelques traces pâles sur sa peau. Cette expérience lui coûtera néanmoins 0/1D4 points de Santé Mentale, voire plus si elle prête une grande importance à son apparence.

**TRANSFERT DE CONSCIENCE :** Permet au sorcier d'échanger son esprit avec celui d'une autre personne. Pour ce faire, il lui faut perdre 1D3 points de Santé Mentale et dépenser un nombre de Points de Magie égal au POU de sa victime la première fois qu'il lance le sortilège. Lors des lancements ultérieurs, ce nombre diminuera d'un point à chaque fois, jusqu'à ce qu'il ne faille plus en sacrifier qu'un seul pour réaliser le transfert. Le nombre de points de Santé Mentale perdus, quant à lui, ne changera pas.

La cible doit éprouver une forte affection à l'égard du sorcier. Si ce sentiment disparaît avant que le coût du transfert de conscience soit tombé à 1 Point de Magie, le sort ne pourra plus fonctionner. Il faudra d'abord que l'amour renaisse de ses cendres... La victime, pour sa part, perdra au moins 1/1D3 points de Santé Mentale lorsqu'elle réalisera qu'elle se trouve dans le corps d'une autre personne. Il ne sera d'ailleurs pas rare qu'elle sombre temporairement dans la folie.

Cet enchantement peut être lancé à n'importe quelle distance. Chaque fois qu'il l'utilisera, le magicien devra vaincre les Points de Magie de sa cible avec les siens sur la Table de Résistance. Il n'aura plus besoin de faire de jets de dés lorsque le coût du sort sera tombé à 1 Point de Magie, car il pourra alors procéder au transfert à tout moment, d'un simple effort de volonté. Au début, le sorcier ne pourra pas occuper plus de quelques minutes son corps d'emprunt, mais cette durée augmentera progressivement à chaque nouveau transfert jusqu'à ce qu'il lui soit possible de rester indéfiniment dans la peau de sa victime (quand ce rituel ne lui demandera plus qu'un seul Point de Magie).

**TRANSFERT D'ESPRIT :** Permet au sorcier d'échanger de façon permanente son esprit avec celui d'une autre personne, et de vivre plus longtemps aux dépens de celle-ci. Pour lancer ce sortilège, il lui faut dépenser 10 Points de Magie et remporter une confrontation de ses Points de Magie contre ceux de la cible visée sur la Table de Résistance. S'il remplit ces conditions, le magicien perd 1D10 points de Santé Mentale, alors que sa victime en perd 1D20.

Si le transfert rate, le sorcier doit relancer immédiatement le sortilège (et donc dépenser 10 Points de Magie supplémentaires) afin d'éviter que son esprit se perde dans le néant. C'est d'ailleurs ce qui se produira s'il vient à manquer de Points de Magie... Une fois qu'un transfert est commencé, il n'est plus possible de l'interrompre.

**TROUVER UN PORTAIL :** Permet à un magicien de repérer tout Portail s'ouvrant sur un autre monde ou une autre dimension et se trouvant dans son champ de vision. Ce sortilège fait perdre 1 Point de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Il permet seulement de localiser un Portail et n'est d'aucune utilité pour ouvrir, fermer ou traverser celui-ci.

**TROU DE MÉMOIRE :** Permet d'empêcher la cible de se remémorer consciemment un événement particulier. Ce sort produit un effet instantané et son lancement fait perdre 1D6 Points de Magie, ainsi qu'1D2 points de Santé Mentale. Le magicien doit voir le destinataire, qui doit être en mesure d'entendre ses instructions. En remportant une confrontation de ses Points de Magie contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, le sorcier lui impose un blocage psychologique qui l'empêchera de se rappeler un incident spécifique. Elle continuera néanmoins à avoir des cauchemars en rapport avec ces faits si ceux-ci ont été particulièrement traumatisants. En cas d'échec, le souvenir en question s'imprimera encore plus profondément qu'avant dans l'esprit de la cible. Le magicien doit avoir connaissance de l'événement qu'il désire effacer de la mémoire... il ne peut pas se contenter d'un ordre vague du style : "Oublie ce que tu as fais hier". Il doit, au contraire, préciser de quoi il s'agit en disant, par exemple : "Oublie que tu as été agressé par un monstre".

Cette formule ne peut pas être employée pour faire oublier des sortilèges du Mythe de Cthulhu, à moins qu'ils soient étroitement liés à un événement particulier. Il ne permet pas non plus d'annuler une perte de Santé Mentale ou une folie.

**VETEMENTS VIVANTS :** Il faut 3 rounds pour lancer ce sort qui est efficace uniquement dans les Contrées du Rêve. Il consomme 8 Points de Magie, fait perdre 1D10 points de Santé Mentale et transforme les vêtements de la victime en morceaux de chair vivante et visqueuse. Cette immonde enveloppe se resserre alors étroitement autour du corps, et inflige à chaque round 1D3 points de dommages par compression jusqu'à ce que mort s'ensuive. La cible perd 0/1D6 points de Santé Mentale tandis qu'elle suffoque. Un jet réussi en Occultisme ou Rêver peut — si le Gardien le désire — annuler les effets de ce sort, à condition que l'on dépense un nombre de Points de Magie correspondant à sa TAI.

La victime a également la possibilité d'essayer de se déshabiller en s'opposant à la FOR de 10 des morceaux de chair, et ses compagnons peuvent éventuellement l'aider dans cette tâche. Une fois retirés, les vêtements commenceront aussitôt à se dissoudre. Leur proie sera nue, mais elle ne subira plus de dommages.

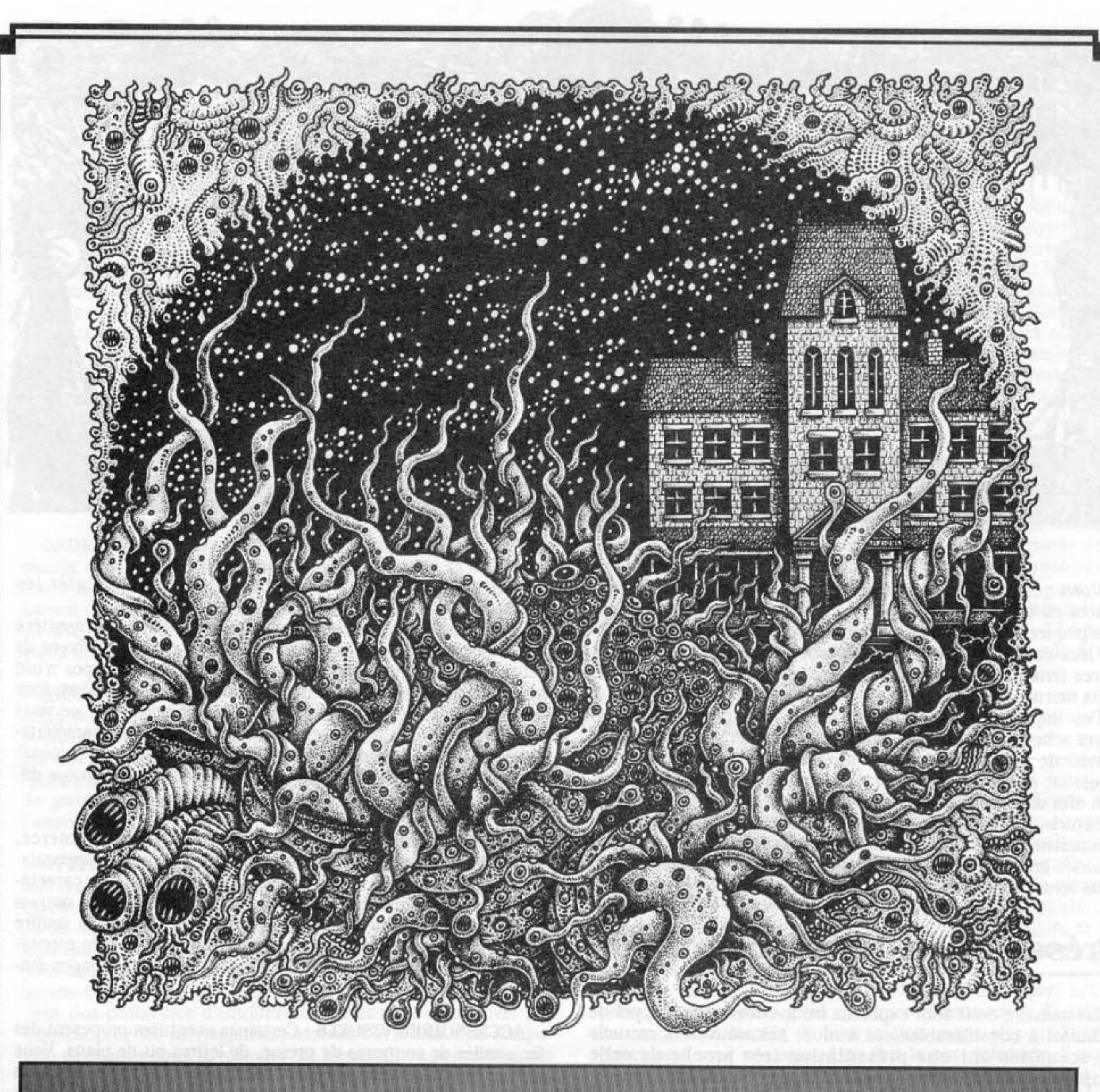
**VOILE OBSCUR :** Permet de créer une zone d'obscurité à l'aide d'un pipeau magique ou d'une flûte enchantée. Le succès de ce sortilège dépend de la réussite d'un jet en Jouer du Pipeau ou Jouer de la Flûte (Art). Il faut également dépenser au moins 1 Point de Magie et perdre 1D3 points de Santé Mentale. Chaque Point de Magie a pour effet d'augmenter d'un mètre le diamètre de la zone obscure qui entoure le musicien et le suit dans ses déplacements. Il est indispensable de jouer pendant toute la durée du sort, dont les effets se manifestent au bout de trois rounds. Les lumières qui entourent le magicien sont alors comme "absorbées", au point que les personnes présentes (y compris le flûtiste lui-même) ne peuvent plus rien y voir.

**VOIX DE RA :** Augmente temporairement l'APP et certaines des compétences qui lui sont associées. Ce sortilège consomme 5 Points de Magie et fait perdre 1 point de Santé Mentale. Son lancement dure deux heures et nécessite que l'on fasse brûler diverses herbes. Le sorcier peut ensuite ajouter 1D10 points à son APP et 20% à ses compétences en Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion et Psychologie.

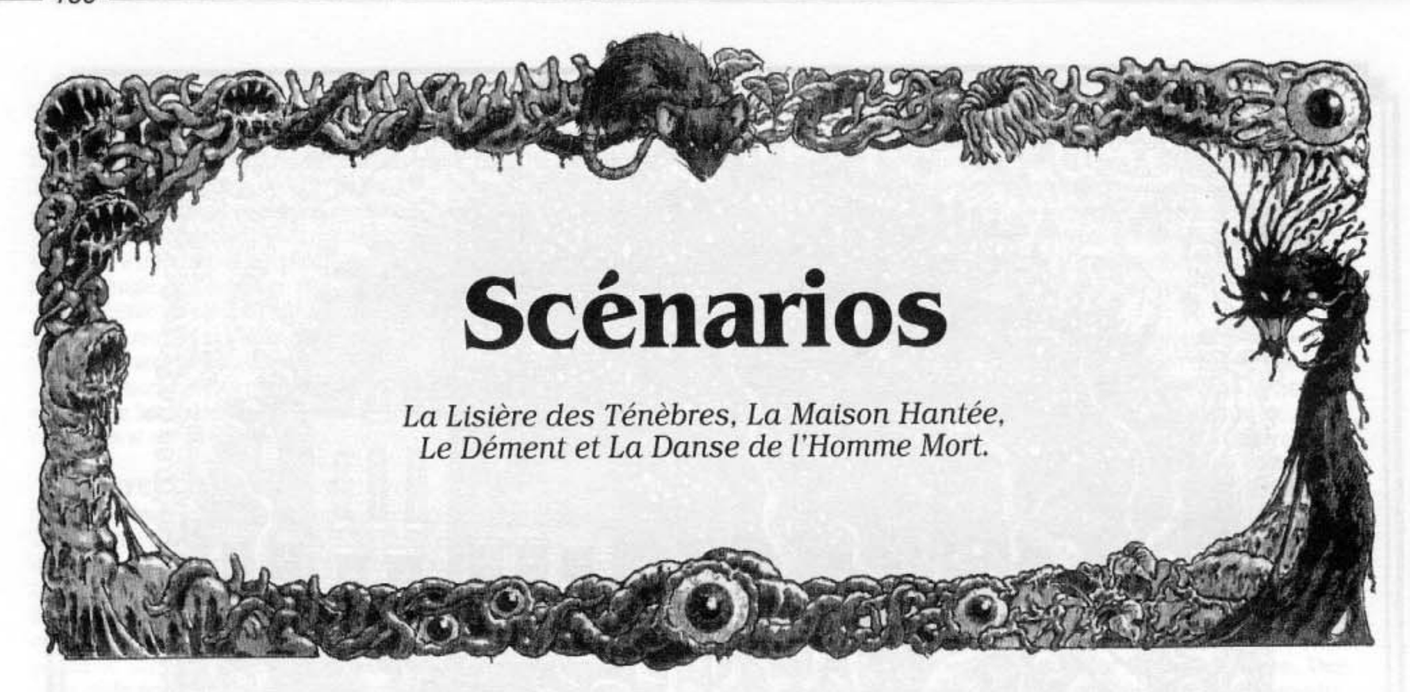
**VOLER LA VIE :** Soutire de l'énergie vitale à la victime afin que le magicien rajeunisse. Ce sortilège cruel coûte 8 Points de Magie et 1D20 points de Santé Mentale. Il faut que la cible soit à portée de vue et de voix du sorcier, qui doit surmonter ses Points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance. Elle se met alors à vieillir et à s'affaiblir sans pour autant mourir instantanément, tandis que sa vitalité est littéralement absorbée par son tourmenteur. Au cours de chaque round qui suit le lancement du sort, la victime perd 1 point en FOR, CON, DEX, POU et APP, chacun permettant au magicien de rajeunir d'une semaine. Ainsi, par exemple, si ce rituel est employé à l'encontre d'un clochard qui a 8 points dans chacune de ses caractéristiques, le sorcier pourra grâce à lui rajeunir de 40 (8 fois 5) semaines. Les victimes de cet enchantement se racornissent, deviennent grisâtres et se couvrent de croûtes, jusqu'à n'être plus que d'horribles enveloppes desséchées, dont la vision fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

Si ce sort n'est pas lancé la nuit de la pleine lune, le magicien ne rajeunira pas, mais la cible mourra quand même. Si son utilisateur est tué avant la fin du rituel, les effets se dissiperont instantanément et la victime récupérera alors tous les points de caractéristiques qu'elle avait perdus.

**VOYAGE EXTRA-DIMENSIONNEL :** Plonge le sorcier dans une transe qui lui permet de projeter son esprit dans d'autres dimensions de son choix et de se rendre ainsi, si tel est son désir, jusqu'au lieu de résidence d'une divinité du Mythe de Cthulhu. Ce sort exige une journée de rituel et la dépense de 15 Points de Magie. La transe dure 1D6+3 heures et les visions qu'elle procure sont susceptibles de faire perdre de la Santé Mentale.



# Section des Ressources




Voici quatre aventures prêtes à l'emploi susceptibles d'être jouées en une seule soirée, si tel est votre désir. Si vous ne les compliquez pas trop, il ne devrait en aucun cas être nécessaire de leur consacrer plus de deux parties. Une fois que vous les aurez terminées, vous pourrez créer vos propres scénarios ou vous tourner vers ceux proposés dans le commerce.

Peu importe qu'une aventure soit de votre cru ou que vous l'ayez achetée, il faudra toujours que vous vous livriez à un petit travail de réflexion. Essayez d'imaginer comment vos joueurs réagiront aux diverses situations auxquelles ils seront confrontés, afin de trouver par avance un remède à tous les problèmes éventuels. Il est en outre indispensable que vous connaissiez suffisamment bien l'intrigue pour pouvoir la résumer en quelques phrases brèves et être en mesure de répondre aux questions qui vous seront posées.

## Présentation des scénarios

La manière dont sont exposées les aventures de L'Appel de Cthulhu a considérablement évolué. Les nouveaux recueils de scénarios ont une présentation très proche de celle employée dans ce livre, aussi bien au niveau des compétences que de la terminologie. Les Gardiens qui acquerront d'anciens suppléments pourront d'ailleurs constater les changements intervenus au cours des années.

Les caractéristiques des personnages sont toujours présentées de la même façon depuis 1989. Celles des groupes diffèrent de celles des individus puisque, par définition, ces groupes n'ont pas à remplir de rôle "individuel" dans le jeu et qu'il n'est donc pas nécessaire de trop les détailler. Evidemment, rien ne vous empêche de le faire si vous en éprouvez le besoin. Les caractéristiques des races (comme celles proposées dans la section consacrée au Mythe) obéissent à des règles de présentation encore différentes.

**REGROUPEMENT :** Dans les aventures du commerce, quand les protagonistes sont nombreux ou quand ils apparaissent régulièrement à divers stades de l'intrigue, leurs caractéristiques sont toujours fournies à la fin du scénario. Il nous a en effet semblé judicieux de les regrouper. Cette règle souffre toutefois quelques exceptions, comme vous pourrez le constater avec l'aventure intitulée "Le Dément", dans les pages suivantes.

**ACCESSOIRES VISUELS :** Certaines aventures proposent des fac-similés de coupures de presse, de lettres ou de plans. Vous devez les photocopier avant de commencer la partie afin d'en remettre des copies à vos joueurs au moment opportun. Ils

### Scénarios et Suppléments

Voici quelques-uns des suppléments et recueils de scénarios que Jeux Descartes a publiés en France pour L'Appel de Cthulhu. En dessous du nom de chaque ouvrage, vous trouverez les titres des scénarios inclus, ainsi qu'un récapitulatif des thèmes abordés les plus importants. Les noms en *italiques* correspondent à des ouvrages épuisés, alors que les autres sont toujours disponibles à l'heure où ces règles sont écrites.

Les dates indiquées sont celles des premières éditions. Comme il n'est pas possible de citer ici tous les suppléments de la gamme Appel de Cthulhu, vous êtes invités à demander un catalogue de nos produits en écrivant à l'adresse suivante : Jeux Descartes, 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

**CTHULHU 90 : Armes à feu, médecine légale et professions contemporaines, plus quatre aventures à jouer dans le présent** — Nouveaux équipements, armes à feu, système de localisation des blessures, La Cité des Abysses, Songes Funestes, La Terreur Tombée du Ciel, Les Stars du Mal. (1987)

**LES ANNEES FOLLES : Investigations dans la France des années 20** — Panorama des Années Folles, guide du Paris des Années Folles, règles optionnelles, écran du Gardien, carte de la France mystérieuse, fiche d'investigateur français, deux scénarios : Deauville : Paris, Rêve ou Réalité. (1988)

**KINGSPORT, cité des brumes** — Histoire de la ville, guide de Kingsport, La Maison au Bord des Rêves, Rêves et Songeries, Les Eaux Fatales. (1991)

**RETOUR A DUNWICH : un village oublié du pays de Lovecraft** — Les secrets de Dunwich, le village, guide des environs, Le Sous-Sol, L'Abomination de Dunwich, carte de la région. (1991)

**ECRAN DU GARDIEN** — Tables et tableaux utiles en cours de partie, plus un scénario.

**LES FUNGI DE YUGGOTH : Aventures désespérées contre la confrérie** — Une campagne pour investigateurs débutants en sept scénarios, Le Rêveur, La Chose dans le Puits, Le Château des Ténèbres, Les Sables du Temps, Les Montagnes de la Lune, Près de la Baie, Le Jour de la Bête. (1984)

pourront ainsi les étudier à loisir et vous n'aurez pas à les lire vous-même à haute voix.

**RAPPEL DES SORTILEGES :** Dans les recueils de scénarios, les sortilèges tirés du Grimoire Inférieur ou d'autres aventures sont généralement reproduits intégralement à côté des caractéristiques du personnage qui peut les utiliser. Vous ne perdrez ainsi pas de temps quand vous jouerez des sorciers. Les rituels servant dans les histoires des pages suivantes appartiennent aux deux Grimoires.

**BONUS AUX DOMMAGES :** Il sont indiqués séparément et doivent être ajoutés aux dégâts infligés par certaines armes. Dans les scénarios récents, l'abréviation *+bd* vous rappelle quand vous devez les appliquer.

**ORDRE DES INFORMATIONS :** Les renseignements concernant les personnages et les créatures sont en principe toujours présentées dans le même ordre : nom (et âge, s'il s'agit d'un être humain), caractéristiques et Points de Vie, bonus aux dommages, armes, sortilèges (le cas échéant), armure (le cas échéant), compétences et perte de Santé Mentale (le cas échéant).

**ORDRE DES CARACTERISTIQUES :** Cet ordre n'a guère changé depuis les origines, mais le fait que le *POU*, la *SAN* et les *Points de Vie* soient donnés en bout de lignes ne doit rien au hasard ; en effet, cet emplacement permet au Gardien de disposer d'une place suffisante pour annoter et modifier au crayon ces valeurs.

**ARMES :** Leurs caractéristiques sont toujours détaillées dans le même ordre, en commençant par le *type*, suivi du *pourcentage de compétence*, puis des *dommages que peut causer avec cette arme le personnage considéré*. L'expression "points de dommages" est universellement employée afin qu'il ne puisse y avoir de confusion avec les Points de Vie de l'arme.

**OPTIONS :** De nombreux scénarios proposent diverses options dans des "encadrés" (ex. : les effets du froid dans l'aventure intitulée "Le Dément"). Libre à vous de les employer ou de les ignorer. Il n'est pas rare que, pour un même sujet, elles diffèrent sensiblement d'un supplément à l'autre. Comme elles sont avant tout censées être pratiques, la cohérence n'a qu'une importance secondaire à leur niveau. La plupart concernent des problèmes d'équilibre des aventures (imaginez, par exemple, que les investigateurs amènent avec eux une compagnie de soldats dans le scénario "Le Dément") ou présentent des idées susceptibles d'améliorer le réalisme en compliquant notablement le jeu.

# A la lisière de l'obscurité

Ce scénario est prévu pour au moins quatre investigateurs débutants n'ayant pas encore été confrontés aux mystères du Mythe de Cthulhu. Les personnages auront l'opportunité de faire connaissance et de se lier d'amitié en unissant leurs ressources afin de combattre les forces obscures. L'aventure débute en 1928 à Arkham, dans le Massachusetts. Le Gardien est libre cependant de modifier les lieux, les dates, les noms et, d'une manière générale, tout ce qui pourrait le déranger. Il ne sera pas très difficile, par exemple, d'adapter cette intrigue aux années 1890 ou à notre époque. On considérera que tous les investigateurs vivent à moins d'une journée de transport d'Arkham.

Ils sont appelés au chevet d'un mourant, Rupert Merriweather, gentilhomme d'un certain âge rongé par le cancer. Tous sont censés faire partie de ses amis, de ses connaissances, de ses anciens élèves ou de ses collègues de travail. Il incombera au Gardien de déterminer la nature exacte de la relation qui les lie au vieillard, celle-ci devant justifier la confiance qu'il leur porte. Chaque personnage reçoit — par téléphone, télégramme ou lettre — une invitation indiquant que Merriweather, qui a été admis à l'hôpital St. Mary d'Arkham, serait honoré de recevoir sa visite le lendemain, mardi, à une heure de l'après-midi.

## Rupert Merriweather

L'hôpital St. Mary se trouve dans le centre d'Arkham, non loin de l'Université de Miskatonic. L'infirmière de la réception ne fait aucun problème pour indiquer la chambre que Merriweather occupe, seul, au troisième étage. Lorsqu'ils arrivent, les investigateurs découvrent que la porte de la pièce est ouverte et que le vieil impotent a déjà deux visiteurs : sa femme, Agnès, 62 ans, qui paraît brisée par le chagrin, et son fils de 33 ans, Bertrand, dont le visage de fouine arbore une expression méprisante.

D'une voix faible, déformée par la douleur, Rupert fait les présentations. Puis, après quelques plaisanteries d'usage, il demande à sa famille de bien vouloir sortir afin qu'il puisse rester seul avec ses amis. Une fois la port refermée, il entreprend de leur révéler la raison pour laquelle il les a fait venir...

**L'ASILE D'ALIENES *et autres contes*** — La Vente aux Enchères, Le Dément, La Montagne du Diable Noir, L'Asile d'Aliénés, Le Maurétania, Une Porte sur le Passé, La Maison Westchester. (1983)

**LA MALEDICTION DES CHTHONIENS : Quatre odyssées au cœur de meurtrières intrigues** — La Foire des Ténèbres, La Malédiction de Chaugnar Faugn, La Dague de Thoth, La Cité Sans Nom. (1984)

**FRERES DE SANG : Treize aventures à jouer en une nuit** — Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy, Liés par le Sang, Némésis, Le Continent Perdu, La Fiancée de la Momie, La Fabricante de Poupées, Les Chamans Nazis, Lune de Miel en Enfer, Morts à l'Arrivée, L'Invasion, Les Créatures des Profondeurs, Fête ou Défaite, La Planète de l'Horreur. (1990)

**LES MYSTERES D'ARKHAM : Quatre scénarios et un nouveau paradis pour les investigateurs, au cœur de la Nouvelle-Angleterre** — Histoire et généralités, guide d'Arkham, plan de la ville, Meurtre sur le Campus, Des Lueurs dans le Ciel, D'Ame et de Corps, Les Héritiers. (1990)

**LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE : Cinq aventures terrifiantes dans des demeures abandonnées** — Monsieur Corbitt, La Plantation, Une Demeure Branlante et Croulante, Le Sanatorium, La Demeure de l'Epouvante. (1990)

**EXPERIENCES FATALES : Trois enquêtes dans le sinistre et le macabre** — Armes anciennes et nouvelles pour L'Appel de Cthulhu, Tatterdemalion, Les Sirènes de Fantari, Le Rôdeur dans la Crypte. (1990)

**LES MASQUES DE NYARLATHOTEP : Campagne visant à déjouer les plans du Dieu Noir** — New York, Londres, Le Caire, Kenya, Shangaï (inclus dans une campagne de grande envergure). (1984)

**LES GRANDS ANCIENS : De nouvelles aventures face aux créatures du Mythe de Cthulhu** — L'Œuf du Serpent, L'Eau qui Dort, Le Signe Jaune, Les Ténèbres qui Tuent, Le Dieu Blême, La Lune Maléfique. (1989)

**LES OMBRES DE YOG-SOTHOTH : Une campagne mondiale pour sauver l'humanité** — L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, Regard dans le Futur, Les Sorciers de Cannich, Le Canyon du Diable, Le Ver qui Marche, Les Guetteurs de l'Ile de Pâques, La Remontée de R'lyeh, Le Peuple du Monolithe, Le Terrier. (1982)

## Un sombre secret

Il y a bien longtemps, lorsqu'il était encore à l'université, Rupert s'était, avec quelques amis étudiants, pris de passion pour l'occultisme. Conduits par un homme un peu plus âgé qu'eux nommé Marion Allen, les cinq jeunes gens avaient acheté avec lui une vieille ferme située à quelques miles à l'ouest d'Arkham, dans les parages du village de Ross's Corners. C'est là, à l'abri des regards indiscrets, qu'ils avaient entrepris diverses recherches parapsychologiques. La dernière de leurs expériences avait cependant eu un résultat inattendu et fait venir une puissance maléfique inconnue. Au lieu de tenter de chasser cette chose, les jeunes gens s'étaient enfuis, convaincus qu'ils étaient que la magie à laquelle ils avaient eu recourt la tiendrait confinée dans la vieille maison. Malheureusement, les effets du sortilège qui l'emprisonne prendront fin lorsque toutes les personnes ayant participé au rituel seront mortes... or Merriweather est le dernier survivant du groupe, et il redoute que la chose ne se libère afin de ravager les environs une fois qu'il sera passé de vie à trépas.

D'un geste faible, il désigne une boîte en métal posée sur la table de nuit à côté du lit. "Prenez cette boîte," dit-il d'une voix rauque. "C'est tout ce que je peux faire pour vous aider. Vous devez trouver un moyen de renvoyer cette horreur d'où elle vient. Vous devez absolument vous en occuper. Faites-le pour moi."

Aussitôt que les investigateurs ont pris possession de l'objet — avant même qu'ils n'aient le temps de l'ouvrir — le vieillard est secoué par de violents spasmes. Il se redresse dans son lit, grogne et crache un gros glaire sanglant et visqueux — qui éclabousse tout personnage se trouvant près de la table de nuit — avant de sombrer dans le coma. Tous les spectateurs doivent réussir un jet de SAN s'ils ne veulent pas perdre 0/1 point de Santé Mentale. Il serait bon que quelqu'un pense à appeler un médecin...

La pièce est rapidement envahie par des internes et des infirmières, accompagnés de la femme et du fils de Merriweather. Comme ils gênent, les investigateurs sont priés de partir. Malgré tous les soins qui vont lui être dispensés, le malade mourra dans l'heure qui suit.

## Le contenu de la boîte

Il y a de fortes chances pour que les investigateurs examinent le contenu du coffret. Ils vont trouver à l'intérieur une enveloppe jaunie, dans laquelle ont été glissés l'acte de propriété et la clé de la ferme, une petite boîte en or — manifestement de facture ancienne — en forme de sarcophage et un mince cahier à couverture de cuir.

La boîte dorée s'ouvre facilement, mais elle est vide. Un jet réussi en Histoire ou en Archéologie permettra d'identifier les inscriptions qui ornent sa surface comme des hiéroglyphes égyptiens datant du Moyen Empire. En revanche, celles gravées sur *l'intérieur* du couvercle, très différentes, ne sont pas égyptiennes.

Si un investigateur connaît l'égyptien et réussit son jet de compétence, remettez-lui l'aide de jeu n° 4 qui est une traduction des hiéroglyphes. Sinon, il faudra une semaine pour découvrir leur signification, en utilisant les dictionnaires et ouvrages spécialisés de la bibliothèque de l'Université de Miskatonic, ou en demandant l'aide d'un éminent professeur de cet établissement.

Un jet réussi en Occultisme révélera que les inscriptions étranges du couvercle ressemblent à des écrits que certains spécialistes ont attribués au peuple qui vivait sur le continent disparu de Mu, dans le Pacifique. Elles ne pourront pas être traduites dans le cadre de ce scénario, mais — qui sait ? — les personnages en apprendront peut-être plus à leur sujet lors d'une prochaine aventure.

Le mince cahier est un journal, dans lequel ont été consignées toutes les activités du groupe de la Confrérie Obscure à la vieille ferme de Boone Road. Pour plus de détails, voir page suivante.

# Et maintenant ?

Rupert Merriweather meurt en fin d'après-midi. Les investigateurs sont libres d'agir comme ils l'entendent, mais il est vraisemblable que l'un d'entre eux voudra lire le journal du défunt. Les autres pourront alors commencer les recherches. La bibliothèque de l'université reste ouverte le soir en semaine ; si les personnages s'y rendent, reportez-vous à la section "Recherches par thèmes", page 164.

S'ils retournent à l'hôpital pour discuter avec la veuve et le fils, faites-leur comprendre rapidement que ceux-ci ne savent rien sur les expériences de Merriweather et ignorent même l'existence de la ferme.

S'ils interrogent les médecins, ceux-ci leur confirment que le vieil homme a été emporté par un cancer. Bien que mortelle, cette maladie ne présentait aucun symptôme inhabituel, comme un jet en Médecine permettra de le vérifier.

Le fils et la veuve n'interviendront plus dans le scénario. Ils pourront cependant être utiles au Gardien lorsque celui-ci aura besoin d'introduire de nouveaux indices ou de motiver un peu ses joueurs. En effet, en fouillant dans les affaires de son mari, Agnès pourra éventuellement découvrir des pièces à conviction susceptibles de remettre les investigateurs sur la bonne piste. Elle pourra même venir en personne les apporter à la ferme. N'oubliez cependant pas qu'elle a le cœur fragile et qu'un choc violent risquera toujours de la faire succomber à une crise cardiaque.

## Journal, mars 1882

*Nous avons commencé la cérémonie comme nous l'a demandé Marion, en suivant scrupuleusement les instructions de son livre, De Vermiis Mysteriis. Un feu brûle dans la cheminée et nous traçons à la craie sur le sol un pentacle que nous ornons des symboles appropriés, en n'omettant pas de placer en son centre deux cierges noirs, un de chaque côté du morceau d'ambre dans lequel est emprisonné l'esprit. Mes compagnons s'assoient en cercle, tandis que moi-même — en tant que "sentinelle" chargée de la protection contre les esprits maléfiques — je m'installe à l'écart, dans un coin de la pièce.*

*Marion jette une poignée de poudre dans la cheminée, ce qui a pour effet de produire une fumée âcre et d'étouffer un peu les flammes, qui prennent une repoussante couleur vert-brunâtre. Mes amis commencent maintenant à entonner l'incantation en latin extraite du grimoire.*

*Deux heures se sont presque écoulées. Je vois un filet de fumée s'élever du morceau d'ambre, dont la surface semble fondre en bouillonnant. Est-ce possible ? Aurions-nous enfin réussi ? Je peux distinguer comme une forme...*

*Le jour suivant. Après avoir réglé tous les détails, nous avons fait le serment de ne jamais parler de ce qui s'est produit la nuit dernière. Nous avons trouvé des explications satisfaisantes pour justifier la mort de Robert et, dans une certaine mesure, la folie d'Harold. Le shérif a cru à notre histoire d'accident de charrette — nous avions tout prévu. Nous lui avons dit que Robert s'était brisé la nuque en tombant, et que la tête d'Harold avait heurté un rocher lorsque le cheval s'était cassé une patte et a fait basculer l'attelage. Si seulement c'était bien ainsi que cela s'était passé ! Nous resterons marqués à jamais par ce que nous avons vécu cette nuit.*

*La chose s'est matérialisée au centre du pentacle, informe et indistincte. Sa terrible voix aurait dû nous inciter à la prudence, mais nous nous sommes comportés comme des idiots. Lorsqu'elle a eu fini de parler, Marion l'a aspergée avec cette fichue poudre — la Poussière d'Ibn-Ghazi, comme il l'appelle. C'est alors que nous l'avons vue.*

*Aucun mot ne saurait décrire cette monstruosité sans visage et ses mille bouches. Elle se dandinait et bouillonnait de sorte qu'il était impossible de la voir correctement. Son aspect était tellement terrifiant que j'en suis resté pétrifié, au point d'en laisser tomber mon crayon par terre. Cecil et Marion paraissaient aussi effarés que moi, mais Crawford est parvenu à pousser un cri perçant. Robert, quant à lui, s'est levé et — avant que nous n'ayons pu l'en empêcher — il s'est avancé comme s'il voulait embrasser notre épouvantable invité. Les bras de ce dernier, ou plutôt les appendices qui lui en tenaient lieu, se sont emparés de notre ami et ont fait pivoter sa tête comme s'il avait été une simple poupée. Son corps sans vie a ensuite été projeté en arrière. Il est tombé sur Harold, qui a commencé à hurler de façon atroce — des hurlements qui n'ont même pas cessé lorsque nous l'avons confié aux hommes du shérif.*

*Pourtant, tout n'était pas perdu. Marion est maintenant convaincu que si nous avions gardé notre sang-froid, nous aurions pu inverser l'incantation et ainsi renvoyer la créature dans ses domaines. Mais Crawford a paniqué et, dans son désir insensé de chasser l'entité, il a commis l'erreur d'effacer une partie du pentacle qui a aussitôt perdu toute efficacité. Libérée de l'emprise des symboles, la chose — avec un glapissement qui ne pouvait exprimer qu'une abominable satisfaction — s'est alors ruée hors de la maison en passant par une fenêtre, telle une bourrasque de couleurs mouvantes.*

*Marion est persuadé qu'il est encore possible de la détruire ou — tout du moins — de la faire partir, mais aucun de nous ne se sent le cran de tenter ça. Il paraîtrait que le rituel que nous avons employé la lierait à la maison. C'est sans doute vrai, car quand nous sommes revenus quelque temps plus tard afin de récupérer nos affaires, nous l'avons entendue faire du bruit dans le grenier. Les signes protecteurs amoureusement gravés par Marion quand tout allait bien — des jours qui me semblent bien lointains désormais — sont apparemment efficaces et ne permettent au monstre d'accéder qu'au grenier de la ferme.*

*A la lisière de l'obscurité, aide de jeu n° 1*

Bertrand, l'enfant unique du défunt, est un individu vénal. Il pourra très bien réclamer aux investigateurs le contenu de la boîte que leur a remise son père. A moins qu'il ne décide de venir un peu plus tard à la ferme, accompagné d'un huissier, afin de leur demander de vider les lieux. Les personnages n'auront en effet aucun droit d'être là et il ne leur sera pas facile de prouver que Rupert Merriweather leur a confié la boîte de métal avant de mourir. Il est cependant très probable que l'aventure sera résolue avant que Bertrand n'ait pu s'assurer le concours d'un shérif armé afin d'expulser les intrus. Une accusation de violation de propriété n'aura rien de bien grave, mais les choses pourront dégénérer si les investigateurs refusent de s'en aller ou s'en prennent à l'héritier légitime.

Si le Gardien le souhaite, il aura aussi la possibilité de faire intervenir une infirmière qui déclarera que Rupert faisait le même cauchemar toutes les nuits. La signification de ce rêve sera peut-être difficile à comprendre, mais certains éléments pourront être néanmoins utiles aux enquêteurs.

# Lire le journal

Doté d'une reliure "plein cuir" de couleur noire, le journal rapporte des faits qui se sont produits entre juin 1881 et mars 1882. Bien que son encre soit passée, il ne sera pas nécessaire d'exécuter un jet de dés pour le comprendre et sa lecture ne prendra que quatre heures. Elle coûtera 1D2 points de Santé Mentale et permettra d'acquérir 1% en Mythe de Cthulhu.

- Un groupe d'amis — qui s'étaient eux-mêmes surnommés "la Confrérie Obscure" par dérision — s'est réuni pour la première fois au début du printemps de 1881. Rupert Merriweather a alors été désigné comme secrétaire. La confrérie comptait six membres, dont un certain Marion Allen qui était à la fois son initiateur et son chef.
- En juin 1881, les six amis ont acheté une vieille ferme des environ de Ross's Corners afin de pouvoir s'y livrer tranquillement à leurs expériences. Après s'être fait passer pour les membres d'une société littéraire estudiantine, ils ont remis en état l'antique demeure, tandis que Marion Allen gravait des symboles protecteurs sur toutes les fenêtres et portes en bois. A l'époque, cette précaution avait eu le don d'amuser ses compagnons.
- Suivent les comptes-rendus détaillés de diverses tentatives visant à communiquer avec le monde des esprits qui ne semblent pas avoir été couronnées de succès.
- Un passage datant de février 1882 indique que Marion Allen a acquis à cette époque un petit sarcophage en or censé provenir d'Egypte. Cette boîte contenait un gros morceau d'ambre dans lequel était conservé un spécimen d'arthropode de race inconnue. Allen était très excité, car cet objet correspondait à une description qu'il avait lue dans un ouvrage de référence à la bibliothèque de l'Université de Miskatonic.
- Allen déclare qu'il a trouvé dans un autre livre — un épais grimoire en latin intitulé *De Vermiis Mysteriis* — un passage détaillant les pouvoirs attribués au sarcophage. Le petit animal conservé dans l'ambre est censé contenir un esprit amical capable de servir d'intermédiaire avec l'au-delà.
- Une date est fixée pour la cérémonie au cours de laquelle cet esprit sera invoqué : un samedi soir, à la mi-mars.
- Le passage suivant constitue l'aide de jeu n° 1. Remettez-en une photocopie au joueur qui contrôle le lecteur.
- Les membres de la Confrérie Obscure sont ensuite cités. La date de leur décès est indiquée à côté de leur nom. Bien qu'elles ne soient pas écrites avec la même encre, ces notes ont toutes été rédigées par la même main.

**Robert Menkin, mars 1882**
**Harold Copley, août 1882**
**Marion Allen, août 1883**
**Cecil Jones, mars 1924**
**Rupert Merriweather**
**Crawford Harris, janvier 1915**

### Meurtre sur les Docks

NOUVELLE-ORLÉANS — Le corps sans vie de M. Marion Allen, d'Arkham, dans le Massachusetts, a été découvert tôt ce matin dans le quartier des docks. Le défunt a été formellement identifié par divers témoins qui ont déclaré l'avoir vu dans le secteur la veille au soir. Bien que le vol paraisse être le motif de l'assassinat, la police rapporte que la victime a eu la langue tranchée. Marion Allen s'était semble-t-il adressé aux forces de l'ordre quelques jours plus tôt parce qu'il se croyait suivi et craignait pour sa vie. Il aurait déclaré à cette occasion que ses mystérieux ennemis convoitaient une antiquité égyptienne qui n'était plus en sa possession.

*A la lisière de l'obscurité, aide de jeu n° 2*

### Dernier Texte du Journal

*Je suis terrorisé par ce que mes amis et moi avons lâché dans la nature. Rien de bien grave ne s'est encore produit, mais quand je ne serai plus, la chose sera libre d'agir à sa guise. Les morts qu'elle provoquera pèsent déjà lourdement sur ma conscience. Le seul moyen permettant de chasser cette horreur hors de notre monde se trouve encore dans cette maudite maison. Il s'agit de la traduction réalisée par Marion Allen d'un extrait de l'immonde De Vermiis Mysteriis. Je n'ai plus assez de force pour assumer moi-même cette tâche, mais je connais peut-être des gens capables de s'en charger. S'ils refusent, que Dieu me prenne en sa sainte miséricorde.*

*A la lisière de l'obscurité, aide de jeu n° 3*

- Une petite coupure de presse, datée d'août 1883, a été collée à côté du nom de Marion Allen. Donnez au joueur l'aide de jeu n° 2.
- Le journal se termine par un texte qui constitue l'aide de jeu n° 3. Son écriture est moins assurée et l'encre en paraît relativement récente.

# Recherches par thèmes

Bien qu'Arkham possède aussi une petite bibliothèque municipale, celle de l'Université de Miskatonic est bien plus réputée et mieux fournie. Seuls les étudiants et les universitaires ont le droit d'y emprunter des livres, mais elle est néanmoins accessible à tous. Ses horaires d'ouverture sont : de 8 heures à 21 heures du lundi au vendredi, et de 10 heures à 18 heures le samedi. La salle de consultation ouvre le dimanche de 13 heures à 18 heures, mais les rayonnages restent fermés et aucun ouvrage ne peut être retiré ce jour-là. Cette bibliothèque, immense, compte pas moins de 400 000 titres, aussi les investigateurs ont-ils tout intérêt à circonscrire leurs recherches à certains thèmes.

## Histoire et égyptologie

Un jet réussi en Bibliothèque et quatre heures de recherche dans cette section permettront de trouver le livre auquel Marion Allen avait fait référence et que mentionne le journal de Merriweather. Il contient un croquis et une description succincte de la boîte en or. Il y est dit qu'on sait peu de choses sur cet objet, mais que plusieurs experts s'accordent à penser qu'il aurait appartenu à un certain Nophru-Ka (ou Nephren-Ka) — que l'on connaît aussi sous le nom de "Pharaon Noir" — un prétendant au trône d'Egypte qui vécut à l'époque de la XIVème Dynastie.

Ce sont les dieux qui auraient remis à cet homme un petit sarcophage censé abriter des esprits que Nophru-Ka pouvait appeler à tout moment à son service. En fait, la boîte contenait seulement un insecte pris dans un morceau d'ambre brut.

Pendant des années, elle resta la propriété d'une noble famille de Bretagne, mais elle fut volée lors d'un cambriolage en 1876 et personne n'en n'a plus entendu parler depuis. Une traduction des hiéroglyphes (voir aide de jeu n° 4) est adjointe au texte qui se contente de mentionner la présence d'inscriptions anciennes gravées sur la face interne du couvercle, sans tenter ni de les expliquer ni de les déchiffrer.

### Traduction des Hiéroglyphes

*"Chercheur de sagesse, Serviteur [Fils] de Yugr [Yoag] Setheth, Libérateur du peuple [des esclaves] de l'eau, Porteur des esprits de Nar-Loth-hotep, enfant de Toth, Chercheur de Sagesse."*

*A la lisière de l'obscurité, aide de jeu n° 4*

## Occultisme

Quatre heures de recherche dans cette section et un jet réussi en Bibliothèque permettront de trouver un ouvrage consacré à la civilisation mythique de Mu. Une reproduction montre des bas-reliefs érodés par la mer attribués à cette culture, dont les inscriptions ressemblent à celles du petit sarcophage. Malheureusement, rien dans ce livre ne donne une idée de leur signification.

## De Vermiis Mysteriis

Le catalogue indique que la bibliothèque possède un exemplaire de cet ouvrage, conservé dans une salle réservée aux livres rares située au premier étage. Le bibliothécaire déclarera que pour le consulter, il faut impérativement obtenir l'autorisation de son chef, le vieux docteur Henry Armitage.

Des questions supplémentaires permettront d'apprendre qu'Armitage travaille dans son bureau tous les matins et qu'il se consacre actuellement à l'étude de certains livres interdits.

Comme il vient juste de découvrir la menace représentée par le Mythe de Cthulhu et qu'il ne la comprend pas encore très bien, Armitage découragera ses visiteurs de lire ces ouvrages. Pour obtenir son accord, il faudra produire de solides lettres de recommandation, le docteur étant absolument insensible aux tentatives de corruption, ainsi qu'aux jets en Marchandage, Crédit, Baratin ou Persuasion. Au Gardien de décider si les investigateurs pourront avoir accès aux livres du Mythe conservés à la bibliothèque. Quoi qu'il advienne, comme les événements le démontreront, ils apprendront tout ce qu'ils ont besoin de savoir à la ferme...

## Journaux

Les personnages peuvent éventuellement consulter les archives du sous-sol, où sont conservés les vieux journaux. Il faut à peu près une heure pour éplucher les numéros d'une année de l'*Arkham Gazette*, de l'*Arkham Advertiser* ou de tout autre quotidien. Un jet réussi en Bibliothèque permettra de découvrir des articles datés de mars 1882, rapportant l'histoire de l'accident de charrette qui a coûté la vie à un jeune étudiant et en a traumatisé un autre. Rupert Merriweather et ses compagnons y sont nommément cités.

# Ross's Corners

Une fois leurs recherches achevées, les investigateurs auront probablement envie de visiter la ferme. Pour s'y rendre, il leur

faut traverser Ross's Corners, un hameau situé quelques miles à l'ouest d'Arkham. S'ils n'ont pas d'automobile, ils peuvent prendre le bus de la ligne Arkham-Worcester qui passe par ce village ; il leur en coûtera 80 cents. A l'aller, le bus arrivera à Ross's Corners peu après 10 heures ; au retour, il passera à 14 heures.

Cette minuscule agglomération est composée de quelques bâtisses décrépies, qui attestent que l'endroit a dû connaître des temps plus prospères. Une quarantaine de personnes seulement y vivent encore. La communauté s'est organisée autour de l'église et d'un unique magasin général qui tient lieu à la fois de bazar, de station service, de bureau de poste et de crémerie.

Si les personnages font une halte afin d'acheter des fournitures ou de demander leur chemin, ils auront la possibilité d'engager la conversation avec certains indigènes. Tous se montreront peu bavardes, antipathiques et suspicieux. Un jet réussi en Psychologie permettra de déterminer que leur attitude va bien au-delà de la retenue proverbiale des Yankees.

Si les investigateurs sont bien habillés et se comportent comme des gens respectables, leurs interlocuteurs pourront se montrer un peu plus aimables. Demandez aux joueurs de désigner les personnages qui feront office de porte-parole. S'ils savent faire preuve d'humour, tout en restant convenables et en s'attirant les bonnes grâces des villageois par quelques jets réussis en Baratin ou en Crédit, ils auront la possibilité d'en apprendre plus.

S'ils parlent de la vieille ferme, ils découvriront que les enfants de la région la croient hantée. Ma Peters, la propriétaire du magasin général, ne prête aucun crédit à ces histoires et indiquera que les taxes ont toujours été acquittées pour cette propriété. Celle-ci appartiendrait depuis des années à un certain M. Merriweather, d'Arkham, qui ne s'est jamais soucié de l'exploiter (les gens de la campagne s'intéressent toujours à ce genre de détail).

Si vous jugez que les investigateurs lui font une bonne impression, Ma Peters leur confiera également que la nuit précédente l'épouse d'un fermier des environs a disparu. Elle était sortie vérifier que la grange était bien fermée et personne ne l'a revue depuis.

"Si on vous regarde d'un drôle d'œil aujourd'hui, c'est à cause de ça. Les gens se méfient un tantinet des étrangers, maintenant. N'y faites pas attention."

Boone Road est facile à repérer ; c'est une route qui part du village vers le nord. La vieille ferme se trouve en effet dans cette direction. Si les personnages sont arrivés en bus, ils pourront proposer à un paysan de le payer pour les conduire là-bas en charrette. Nul doute qu'il sera étonné de recevoir de l'argent pour un trajet de deux kilomètres ! Sinon, les investigateurs en seront quittes pour un peu de marche à pied.

# La ferme

La vieille bâtisse se dresse au sommet d'une colline et elle est visible de la route qui passe à une centaine de mètres à l'est. C'est une maison carrée typique du début du 18ème siècle, avec son toit pointu et ses fenêtres aux volets branlants. A part un rez-de-chaussée divisé en deux pièces (celle du fond contient une imposante cheminée de briques), elle ne possède qu'un grenier et une cave. Le toit est un peu affaissé, mais la charpente paraît en assez bon état.

Des symboles étranges ont été gravés sur les linteaux de toutes les portes et fenêtres. Un jet réussi en Occultisme permettra de les identifier comme des signes protégeant contre les esprits de l'au-delà qui seront efficaces aussi longtemps qu'ils resteront en place. En effet, si on les sciait afin de les emmener loin de la maison, ils seraient inutiles sans le rituel que seul le défunt Marion Allen connaissait.

La clé qui était jointe à l'acte de propriété ouvre sans problème la porte de devant. Celle de derrière, quant à elle, n'est pas verrouillée et bâille légèrement.

Si l'on inspecte les buissons autour de la construction, un jet réussi en Trouver Objet Caché permettra de découvrir au milieu des herbes folles un raton laveur qui a été tué récemment. Quand on retournera cette carcasse (elle pèse à peine 10 kilos), il sera facile de déterminer la cause de la mort : la poitrine de l'animal porte une large trace de morsure entourée de sang coagulé. Un examen plus approfondi et un jet en Médecine ou en Histoire Naturelle réussis révéleront que ses côtes ont été arrachées avant que son cœur soit dévoré. Ce pourrait très bien être là l'œuvre d'un renard, mais les investigateurs éprouveront un certain malaise en notant la netteté des contours de la blessure.

## La pièce de devant

A l'intérieur de la maison, la pièce principaleest d'une saleté repoussante et ne paraît pas avoir été visitée depuis longtemps. Une épaisse couche de poussière recouvre des étagères vides et le sol est jonché de feuilles mortes et de détritus. Le parquet, en mauvais état, présente des traces d'humidité dues à des infiltrations d'eau. Un vieux sofa et des fauteuils assortis ont été dévorés par la moisissure. C'est sans doute ce qui explique l'odeur douceâtre qui règne en ce lieu.

(A ce stade, le Gardien doit exécuter secrètement des jets en Ecouter pour chacun des investigateurs. Un succès indiquera que le personnage concerné perçoit un bruit étouffé provenant du sous-sol.)

## La pièce de derrière

Près de l'entrée de cette pièce, une ouverture étroite dans le plancher révèle un escalier descendant à la cave. Une trappe dans le plafond permet d'accéder au grenier ; son encadrement est orné des mêmes symboles occultes que les portes et fenêtres. Le battant donnant sur l'arrière de la demeure est légèrement entrouvert. Une grande cheminée en briques rouges s'élève contre un des murs.

Cet endroit a manifestement été occupé récemment. La poussière a été dérangée par endroits et des empreintes de pas sont nettement visibles sur le sol. L'âtre contient encore les restes d'un feu qui ne doit pas être très ancien. Une épaisse couverture en laine gît à côté de la cheminée, ainsi qu'une boîte de porc aux haricots de marque Campbell où on peut voir des traces de sauce.

On peut aussi noter : une pochette d'allumettes à moitié vide, un ouvre-boîtes, un couteau à cran d'arrêt émoussé, une cuiller sale, un bout de chandelle et des photographies froissées de jolies femmes découpées dans des magazines. Le Gardien pourra demander aux investigateurs de tenter un jet d'Idée afin de conclure qu'au moins un clochard a dû séjourner ici dernièrement.

Sur une haute étagère se trouvent des objets mentionnés dans le journal de la Confrérie Obscure rédigé par Merriweather : une vieille boîte à cigares et une mince liasse de feuilles de papier jaunies.

## La boîte à cigares

L'étiquette collée sur le couvercle est tellement abîmée et décolorée qu'il faut être un fumeur de cigares ou réussir un jet en Histoire pour deviner qu'il s'agit d'une marque en vogue dans les années 1880.

A l'intérieur de la boîte, il y a un petit cylindre en métal contenant une épaisse poudre brunâtre et un coffret en bois à couvercle coulissant renfermant une petite quantité d'une substance argentée assez semblable à du talc. Un jet réussi en Chimie permettra de déterminer que la poudre brune est essentiellement composée de soufre et d'oxyde de cuivre.

En revanche, le talc argenté défiera toute analyse, même si on le confie à un laboratoire spécialisé. Il adhère à la peau comme du graphite et donne l'impression d'être un peu gras, mais il se lave néanmoins facilement. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu révélera que c'est de la Poudre d'Ibn-Ghazi, ce que sera capable de déterminer le docteur Armitage si on lui montre la substance.

## La liasse de papiers jaunis

Les papiers en question sont des notes manuscrites datées de mars 1882. Toutes les feuilles sont couvertes d'une grande écriture élégante (celle de Marion Allen, mais les investigateurs n'auront certainement jamais le moyen d'en être sûrs) très différente des pattes de mouche de Rupert Merriweather. Il n'est nulle part fait mention de la Poudre d'Ibn-Ghazi.

Une même incantation en latin a été recopiée en six exemplaires : un pour chaque membre de la confrérie.

Trois autres feuilles précisent que cette incantation est tirée d'un ouvrage intitulé *De Vermiis Mysteriis*, livre écrit en 1542 par un certain Ludwig Prinn dont l'histoire est détaillée. Suivent des indications sur la manière dont doit être employée la formule en latin afin de "libérer l'esprit prisonnier de l'ambre antique".

La dixième feuille propose une description du pentacle et des symboles qui doivent être tracés autour. La composition de certaines substances, qu'il faut jeter dans le feu, est également fournie.

Les trois derniers papiers détaillent le rituel. Il est indiqué que l'esprit peut être chassé si on entonne l'incantation à l'envers, pourvu que l'on respecte exactement la procédure employée pour le faire venir. La cérémonie en question doit débuter à minuit et durer deux heures.

Bien que ce rituel puisse être exécuté par une seule personne, Prinn conseille la présence de plusieurs chanteurs, afin qu'ils puissent se reposer à tour de rôle sans que cela nuise à l'efficacité du sortilège. Si l'incantation est répétée sans interruption par au moins une personne pendant deux heures, l'esprit ne pourra que succomber. Mais si le chant s'interrompt, ne serait-ce qu'un très court instant, l'échec sera assuré et il faudra recommencer le rituel la nuit suivante.

Prinn suggère également que pendant toute la cérémonie une "sentinelle monte la garde afin que les sorciers ne soient pas dérangés par les agissements des esprits maléfiques."

## La cave

A ce moment de la partie, le Gardien doit encore une fois procéder secrètement à des jets en Ecouter pour le compte des investigateurs. Les bruits du sous-sol sont le fait d'un dénommé Red Jack, un vagabond.

Red Jack (ou Red Jake), un gaillard plutôt sympathique d'ordinaire, a commis l'erreur de vouloir passer une nuit à la ferme. Il a été tiré de son sommeil par des bruits et des odeurs étranges provenant du grenier. Cédant à la panique, il s'est aussitôt enfui en abandonnant derrière lui ses maigres possessions. Cela ne l'a pas empêché d'être assailli — et presque tué — par l'esprit maléfique qui hante la maison.

Il s'en est fallu de peu qu'il y passe. Le monstre affamé s'est ensuite rabattu sur la femme d'un fermier qu'il a enlevée avant de lui arracher le cœur (son corps désarticulé repose maintenant dans les bois). Jack, quant à lui, a passé la nuit à grelotter dans la forêt.

Le vagabond était revenu discrètement récupérer ses affaires, lorsqu'il a été interrompu par l'arrivée des investigateurs. Il se cache maintenant dans l'obscurité de la cave. Rendu fou par les épreuves qu'il a vécues, il est à la limite de la paranoïa. Si on ne le dérange pas, il attendra la nuit pour monter les escaliers et filer par la porte de derrière afin d'aller se réfugier dans les bois. A moins d'y être contraint et forcé, il ne reviendra pas.

En revanche, si quelqu'un descend à la cave, Jake jaillira de l'ombre et l'attaquera par surprise avec un vieux pied de table. Si l'investigateur concerné réussit un jet en Trouver Objet Caché, il repérera le vagabond avant que celui-ci le frappe et lui retirera le bénéfice de l'effet de surprise. Néanmoins, s'il est touché, il encaissera des dommages correspondant à ceux qu'inflige un gourdin léger et restera sonné suffisamment longtemps pour que Jack puisse gravir l'escalier. Le vagabond ne recherche pas l'affrontement, il veut juste fuir, et il est prêt pour cela à se battre contre tous ceux qui se mettront en travers de son chemin.

### Red Jake, clochard terrorisé

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 15 | CON 14 | TAI 15 | INT 11 | POU 10 |
| DEX 12 | APP 8 | EDU 6 | SAN 42 | PV 15 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Coup de Poing 65%, 1D3 points de dommages +bd.
Pied de Table 55%, 1D8 points de dommages +bd.

**Compétences :** Discrétion 55%, Ecouter 55%, Esquiver 55%, Grimper 75%, Mythe de Cthulhu 5%, Sauter 65%, Se Cacher 75%.



*Le Journal*

Si les personnages parviennent à maîtriser le clochard, il se mettra à bredouiller des phrases incohérentes. Un jet réussi en Psychanalyse le calmera assez longtemps pour qu'il soit possible de lui soutirer quelques informations fragmentaires. Au Gardien de déterminer la teneur de ses déclarations.

Si les investigateurs ramènent leur prisonnier à Ross's Corners et le conduisent à Pa Peters, le Juge de Paix, celui-ci le remettra entre les mains de la police d'Etat, qui l'emprisonnera à Salem en tant que principal suspect dans l'affaire de la disparition de la femme du fermier. Il bénéficiera certainement d'un non-lieu, mais entre-temps, les personnages se verront traités avec un respect accru par les villageois.

Si Red Jake réussit à s'échapper, il mourra la nuit suivante, seconde victime de la terrifiante créature qui vit dans le grenier. Il pourra éventuellement revenir d'entre les morts par la suite, afin de rendre une petite visite surprise aux investigateurs.

### Le Rôdeur dans le grenier

La chose qui réside dans le grenier attend en silence. Elle se contente d'écouter les intrus, en bas, afin de deviner leurs intentions et d'évaluer leur force. Après avoir vécu pendant quarante ans dans la vieille demeure, elle s'y sent un peu chez elle, aussi emploiera-t-elle toute son intelligence et sa ruse pour y rester.

Bien qu'elle prenne garde de ne faire aucun bruit, les investigateurs auront peut-être envie de jeter un coup d'œil dans le grenier. Il leur faudra pour cela employer un escabeau ou se faire la courte échelle. La trappe étant coincée avec une FOR de 12, il sera nécessaire de réussir un jet sur la Table de Résistance pour l'ouvrir.

Le Rôdeur attendra qu'un imprudent passe la tête par l'ouverture. A ce moment-là, tout en poussant un effroyable grondement, il tentera de se saisir de lui. Comme il est quasiment invisible, même une lampe torche ne révélera pas grand-chose de son apparence. Toutefois, il sera possible de l'entendre faire trembler le plancher du grenier quand il s'approchera, et un jet réussi en Esquiver permettra alors de se soustraire à son attaque en se laissant tomber en arrière. La chute causera 1D3 points de dommages, mais ce sera toujours mieux que les griffes du monstre.

Que l'attaque réussisse ou non, la trappe se refermera avec un violent claquement et on percevra alors un concert de grognements et de halètements provenant du grenier. Toutes les personnes présentes perdront 1/1D2 points de Santé Mentale.

S'il rate son Esquive, l'investigateur curieux encaissera les dommages causés par le coup du monstre avant de retomber sur le sol en contrebas, ce qui lui infligera 1D3 points de dégâts supplémentaires. Tout le monde présent perdra dans ce cas 1/1D3 points de Santé Mentale. La malheureuse victime, si elle survit, aura la tête et le visage profondément lacérés, ce qui diminuera son APP d'1D6 points.

Si elle succombe lors de l'attaque, cela signifiera que les griffes du monstre se sont plantées dans son crâne. Le Rôdeur pourra alors hisser son corps inerte afin de lui dévorer le cœur, avant de rejeter son cadavre au rez-de-chaussée. Les témoins de cette scène perdront 1/1D6 points de Santé Mentale. Attention : certains investigateurs risquant à tout moment de succomber à une folie à durée indéterminée, il est primordial que vous comptabilisiez minutieusement les points de Santé Mentale perdus par chacun.

## A propos du Rôdeur

Cette créature quasi immatérielle, issue d'une autre dimension, est pratiquement invisible. Bien qu'elle ne soit plus prisonnière de la maison, elle considère un peu le grenier comme sa tanière. Et si la lumière ne peut pas véritablement la blesser, elle lui cause néanmoins de la souffrance, aussi préfère-t-elle se réfugier dans l'obscurité.

Cette entité est invulnérable aux armes physiques, mais les sortilèges qui absorbent le POU l'affectent normalement. Ni le feu, ni l'électricité, ni les acides ne peuvent lui faire le moindre mal. Elle deviendra visible et revêtira une forme semi solide, si l'on projette sur elle de la Poudre d'Ibn-Ghazi. Elle prend un véritable plaisir à se repaître du cœur d'animaux à sang chaud. Si les investigateurs visitent le grenier, ils constateront que celui-ci est rempli de squelettes et de cadavres putréfiés de ratons laveurs, d'opossums, d'oiseaux et autres petits animaux qui ont tous eu le tort de s'introduire ici.

**Le Rôdeur dans le Grenier, créature presque invisible**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 20 | CON 18 | TAI 17 | INT 12 | POU 20 |
| DEX 18 | Déplacement 12 | | PV 18 | |

**Bonus aux dommages :** +1D6.

**Armes :** Griffes* (2) 70%, 1D8 points de dommages +bd.
* Une attaque par round.

**Aptitudes spéciales :** peut animer et contrôler un cadavre ; peut traverser sans efforts n'importe quelle barrière matérielle ; produit un acide malodorant.

### Chasser le Rôdeur

Comme ce monstre est invulnérable aux attaques physiques, si les investigateurs ne connaissent pas déjà quelques sortilèges, ils vont devoir suivre à la lettre les indications données dans les notes de Marion Allen. En effet, si les joueurs décident de mettre le feu à la maison, cela ne lui fera aucun mal, mais risquera de l'inciter à s'installer plus près de Ross's Corners.

Pour le chasser, il va falloir entonner à minuit des incantations qui dureront deux heures, après avoir tracé un pentacle et jeté dans le feu un peu de la substance brunâtre découverte dans la boîte à cigares. Il est conseillé dans les notes d'Allen de laisser au moins une personne en retrait, afin qu'elle soit en mesure de repousser les esprits mauvais que le rituel pourrait attirer. Les investigateurs sont toutefois libres d'agir comme ils l'entendent.

Les chanteurs pourront s'arrêter à tour de rôle pour reprendre leur souffle, mais il faudra toujours qu'une personne au moins poursuive les incantations. Chacun des participants de la cérémonie sacrifiera 2 Points de Magie toutes les demi-heures ; si l'un d'entre eux perd tous ses points pour une raison quelconque, il s'évanouira. Attention : la formule en latin doit être psalmodiée à l'envers.

Au crépuscule, bien avant que les investigateurs ne puissent commencer le rituel, la créature va quitter la maison en produisant un étrange sifflement qui se répercutera dans toute la maison et dans les bois avoisinants. Il ne sera pas nécessaire de faire un jet de dés pour l'entendre partir. Tout personnage qui se trouvera à l'extérieur à ce moment-là apercevra un forme indistincte se déplaçant dans les airs... ce qui lui coûtera 0/1D3 points de Santé Mentale. Le Rôdeur pourrait facilement se débarrasser d'un ou deux observateurs, mais depuis la nuit précédente, il a une idée fixe : retrouver et tuer le vagabond qui lui a échappé...

## La cérémonie

Une fois que la cérémonie aura débuté, le monstre reviendra à la ferme car il aura pleinement conscience des intentions des investigateurs. Comme il ne pourra pas pénétrer dans les pièces protégées par les symboles d'Allen, il regagnera le grenier et entamera une véritable guerre psychologique visant à perturber le rituel. La Santé Mentale des personnages sera mise à rude épreuve et ils pourront succomber à des folies temporaires ou à durée indéterminée. Or les malheureux pris de démence ne pourront pas poursuivre les incantations... Quoi qu'il en soit, toute personne qui sortira de la maison aura de grandes chances de se faire attaquer et tuer par le monstre.

Les premières vingt minutes de la cérémonie vont se dérouler sans anicroches. Puis le Rôdeur, attiré par les incantations, va atterrir dans le grenier avec fracas. Les investigateurs l'entendront respirer lourdement au-dessus de leurs têtes. Tout le monde perdra alors 0/1 point de Santé Mentale.

Quelques moments plus tard, la créature va pousser de formidables hurlements, entrecoupés de grognements et de malédictions prononcées d'une voix rauque et gutturale. La vieille bâtisse sera secouée sur ses fondations et grincera de toutes parts. Les objets posés sur les étagères et le manteau de la cheminée

tomberont à terre et rouleront sur le plancher. Les investigateurs perdront 1/1D3 points de Santé Mentale.

Le vacarme se poursuivra pendant une demi-heure, avant qu'une horrible puanteur n'émane du grenier. Une substance visqueuse traversera alors le plafond et commencera à se répandre le long des murs. Demandez des jets de Chance. Les personnages qui rateront ce tirage seront aspergés par cet acide extraterrestre qui leur infligera 1D2 points de dommages sous la forme de brûlures aux premier et second degrés. Ils pourront éventuellement en conserver quelques cicatrices, s'ils le désirent.

Au commencement de la deuxième heure du rituel, le monstre va se calmer et les investigateurs pourront psalmodier sans être distraits. Une demi-heure plus tard, ceux qui réussiront un jet en Ecouter entendront une voix féminine appeler à l'aide depuis l'extérieur. Si quelqu'un regarde par une fenêtre, il apercevra une ombre qui rampe péniblement dans les herbes hautes à une cinquantaine de mètres de la maison. Un jet en Trouver Objet Caché ou le rayon d'une lampe torche révélera qu'il s'agit en fait d'une femme d'âge moyen, manifestement blessée. A un moment donné, elle relèvera la tête afin d'appeler en direction de la ferme, montrant ainsi un visage maculé de sang.

Cette femme s'appelle Maggie McPhirter ; c'est elle qui a disparu la veille au soir. Elle est morte depuis 24 heures, le cœur dévoré par la chose qui vit dans le grenier. Le monstre a dépensé 5 Points de Magie afin d'animer son corps dans le but de perturber la cérémonie. Quiconque sortira lui porter secours sera attaqué par le cadavre de Maggie ou — si le Gardien souhaite faire preuve de cruauté — par le Rôdeur lui-même.

Celui-ci pourra également animer le corps de Red Jake afin qu'il se jette sur la personne qui voudra aider la malheureuse. Si les morts-vivants ne parviennent pas à faire sortir les investigateurs, ils se lanceront à l'assaut de la maison. Ils tambourineront sur les portes et les fenêtres en hurlant. Malgré leur aspect effrayant, ils ne seront pas trop difficiles à mettre hors d'état de nuire, d'autant qu'il leur sera impossible d'entrer à cause des symboles protecteurs. A bien des égards, vous pouvez les considérer comme des zombies classiques. Leur apparence horrible (perte de Santé mentale) constitue sans aucun doute leur arme la plus redoutable. En revanche, toute personne qui participera à la destruction de l'un d'eux gagnera 1D6+1 points de Santé Mentale.

### Mme McPhirter, cadavre animé par le Rôdeur

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 4 | TAI 10 | INT 0 | POU 1 |
| DEX 3 | Déplacement 5 | | **PV** 7 | |

**Bonus aux dommages :** aucun.

**Armes :** Morsures et griffures 65%, 1D6 points de dommages, pas de bd.

**Perte de Santé Mentale :** 1/1D6.

### Red Jake, cadavre animé par le Rôdeur

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 4 | TAI 15 | INT 0 | POU 1 |
| DEX 5 | Déplacement 5 | | **PV** 10 | |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Morsures et griffures 65%, 1D6 points de dommages +bd.

**Perte de Santé Mentale :** 1/1D6.

## La chose fait son apparition

Approximativement cinq minutes avant la fin de la cérémonie, une volute de fumée descend du plafond en tourbillonnant et se dirige vers le centre du pentacle dessiné sur le sol. C'est ainsi que la créature du grenier va se révéler aux yeux des investigateurs. Quatre minutes d'incantations suffiront désormais à la renvoyer dans son univers d'origine. Tandis qu'elle commencera à se condenser au milieu du pentacle, elle deviendra partiellement visible : une épouvantable forme agitée de soubresauts toute en griffes, gueules béantes et longs tentacules. Voir cette horreur coûtera 1/1D8 points de Santé Mentale, mais on aura cette fois la possibilité de soustraire les points déjà perdus au moment du crépuscule, lorsque la chose a quitté la maison.

Si un personnage perd la raison, il ne verra pas un monstre abominable, mais une séduisante silhouette humaine. Il avancera alors pour l'embrasser... et mourra très certainement, si personne ne le retient. Le Rôdeur sera prisonnier du pentacle, mais il pourra néanmoins écharper quiconque pénétrera à l'intérieur.

Si les investigateurs réussissent à mener le rituel à son terme, la créature poussera une ultime plainte avant de quitter notre monde et de retourner dans sa dimension. Comme seule trace de sa présence, elle ne laissera derrière elle qu'une odeur écœurante et douceâtre.

## Conclusion

Si la chose est bannie, tous les personnages recevront 1D10+1 points de Santé Mentale en récompense de leurs efforts. En revanche, s'ils ont échoué, ils perdront 1/1D4 points de Santé Mentale au cours de la semaine suivante en apprenant que le monstre a fait trois nouvelles victimes avant de s'en aller ailleurs.

### Et ensuite ?

Les investigateurs n'en auront pas forcément fini avec cette histoire. Si Bertrand Merriweather leur a causé quelques ennuis en début d'aventure, croyez-vous qu'il en restera là ? Sauront-ils trouver des explications satisfaisantes à proposer au shérif quand on découvrira des cadavres mutilés aux abords de la ferme ?

Rupert les a-t-il mentionnés dans son testament ? Il les considérait comme des gens dignes de confiance et peut-être a-t-il prévu de leur léguer une partie de ses biens.

Que signifient les mystérieux symboles gravés à l'intérieur du sarcophage d'or ? Il est possible que le grimoire du Mythe intitulé *Les Tablettes de Zanthu* — qui est censé raconter l'histoire du continent de Mu — contienne assez d'informations pour rendre possible au moins la traduction partielle, de ces inscriptions, sans doute très importantes.

Qui a assassiné Marion Allen à la Nouvelle-Orléans ? Etaient-ce des fanatiques qui convoitaient le sarcophage de Nophru-Ka ? Peut-être apprendront-ils qu'il se trouve maintenant entre les mains des investigateurs. S'ils mènent une petite enquête, ces derniers découvriront qu'Allen avait brièvement fait partie de l'Eglise de la Sagesse Etoilée de Boston avant de se rendre à la Nouvelle-Orléans... ce qui pourra les amener à "La maison maudite", qui est au centre du prochain scénario.

Et ont-ils pensé à leurs obligations professionnelles ? Ils se sont sans doute absentés pendant plusieurs jours et vont devoir trouver une histoire à raconter à leurs employeurs. Ils ne pourront certainement pas leur dire la vérité...

# La maison maudite

De tous les scénarios publiés pour L'Appel de Cthulhu, voici celui qui a été joué par le plus grand nombre de gens. Connu sous le titre "La maison hantée", il est inclus aux règles depuis les origines. Il a constitué pour beaucoup de joueurs leur introduction à l'univers lovecraftien et plus d'un vétéran a connu grâce à lui ses premiers frissons cthulhiens. Nous avons changé son nom afin d'éviter toute confusion avec un autre scénario homonyme et pour inciter les Gardiens expérimentés à le regarder sous un nouveau jour.

Cette aventure est prévue pour des investigateurs débutants. Sa difficulté peut être modulée par la modification des facteurs de dommages et des motivations de Corbitt. Telle quelle, elle est néanmoins déjà assez périlleuse pour provoquer la mort d'un ou deux investigateurs.

Le *Liber Ivonis* n'étant pas un élément indispensable à l'intrigue, vous pouvez parfaitement le laisser de côté si vous ne vous sentez pas encore prêt à aborder le Mythe et ses grimoires.

Ce scénario est censé se passer en 1920 à Boston, Massachusetts. Vous ne devriez cependant avoir aucune difficulté à l'adapter à une autre époque et à un lieu différent.

Dans L'Appel de Cthulhu, les cartes et plans sont toujours des croquis relativement approximatifs. Il n'est en effet pas très important qu'ils soient précis, pourvu qu'ils offrent la possibilité de se faire une idée globale de la disposition des lieux. Cela se comprend d'autant mieux que joueurs et Gardien sont souvent amenés en cours de partie à dessiner à main levée des reproductions de ces plans. Il ne faut pas oublier que L'Appel de Cthulhu propose avant tout des défis intellectuels et émotionnels pour lesquels quelques descriptions suffisent. Il est rare qu'il y ait des pièges camouflés susceptibles de se déclencher au moindre faux pas des personnages.

Vous pouvez, si vous le désirez, développer la première partie de cette histoire en accordant plus d'importance au propriétaire de la maison, aux négociations avec les investigateurs et à l'enquête. A l'inverse, vous avez également la possibilité d'amener directement les personnages à la maison de Corbitt, ce qui aura pour effet de raccourcir l'aventure. Mais comme pratiquement tous les scénarios de L'Appel de Cthulhu commencent par une phase de collecte d'indices, vous devrez inciter les joueurs à redoubler de prudence s'ils ne disposent que d'informations limitées. Quoi qu'il en soit, cette aventure devrait pouvoir être achevée en une soirée.

Etudiez attentivement les pouvoirs de Corbitt et utilisez-les intelligemment. Vous pourrez notamment tirer beaucoup de plaisir des événements qui se dérouleront dans la chambre n° 3, au premier étage.

# Informations réservées au Gardien

Le cadavre de Walter Corbitt repose dans la cave de son ancienne demeure. Son esprit, quant à lui, est toujours vivant. Il a pleinement conscience de tout ce qui se passe dans la maison dont il contrôle certaines parties. La magie du Mythe a permis à Corbitt de préserver son identité et le rend capable d'animer son corps après sa mort. Il lui arrive de vampiriser ou d'importuner de diverses manières les occupants des lieux. Et quand quelqu'un parvient à percer son secret, il met alors tout en œuvre pour le chasser... ou le tuer. Pour résoudre le mystère auquel ils vont être confrontés, les investigateurs devront enquêter sur Corbitt. Celui-ci se défendra en essayant de les induire en erreur en ce qui concerne sa demeure. S'il échoue, il tentera de les assassiner.

## Le problème

Un propriétaire immobilier demande aux investigateurs d'aller inspecter la vieille Maison Corbitt du centre de Boston. Ses derniers locataires ont été victimes d'incidents tragiques et il aimerait savoir ce qui se passe exactement dans cette bâtisse afin de mettre fin aux éventuels problèmes. Il est prêt à dédommager les personnages pour le temps et les efforts qu'il consacreront à cette tâche.

La manière dont cet homme contacte les investigateurs, la somme qu'il accepte de débourser et la nature exacte de ses propos sont autant de détails qui devront être réglés par le Gardien et les joueurs.

Si vous n'avez pas d'idée particulière sur ces sujets, voici quelques propositions. (1) Les investigateurs ont été recommandés par un cousin du propriétaire, un ancien ami d'université qui connaît leur penchant pour les choses de l'Occulte. (2) Les personnages toucheront 20 $ par jour, plus une prime de 100 $ lorsqu'ils pourront certifier que la maison ne présente plus aucun danger. (3) Leur interlocuteur tient en effet à avoir l'assurance qu'il pourra la louer sans qu'il risque de s'y produire de nouveaux drames.

Il leur verse une avance de 50 $ et leur remet la clé de la vieille demeure, sans oublier de leur préciser son adresse. A eux de se débrouiller, maintenant.

## Ce qui est arrivé

La famille Macario s'est installée dans la maison en 1918. L'année suivante, le père, qui avait été victime d'un accident grave, est subitement devenu fou furieux, ce qui lui a valu d'être interné. Peu de temps après, ça été au tour de la mère de perdre la raison. Comme son époux, elle ne cessait de bafouiller des phrases sans suite, parlant d'un spectre aux yeux rouges et d'événements inexplicables qui se seraient produits chez eux. Apparemment, elle éprouvait les plus grandes réticences à pénétrer dans une des chambres du premier étage. Le propriétaire avait entendu parler de cette histoire avant d'acquérir la maison, mais il n'en avait pas tenu compte en raison du montant des loyers qu'il pensait en retirer. A présent, il souhaite que les investigateurs mettent fin aux rumeurs, au besoin en exorcisant les lieux.

# Informations destinées aux joueurs

Les joueurs peuvent agir comme ils l'entendent. Leur commanditaire n'a jamais rien noté d'étrange dans la maison et il ignore ce qu'ont pu voir exactement les Macario. Néanmoins, lorsque vous l'interpréterez, veillez à donner aux investigateurs quelques "points de départ" pour leur enquête. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la marche à suivre, demandez-leur d'utiliser les dés afin de résoudre leurs conflits.

Les indices ci-après sont présentés dans l'ordre probable de leur découverte. Si les joueurs insistent pour aller directement à la Maison Corbitt, mettez-les en garde mais ne les en empêchez pas.

## La famille Macario

Le père et la mère ont été envoyés au Sanatorium Roxbury, un établissement situé à quelques miles du centre de Boston. L'état de Vittorio ne s'est pas amméliorié et une entrevue avec cet homme bredouillant et confus ne permettra pas d'apprendre quoi que ce soit d'intéressant. Grabriela, quant à elle, est assez lucide mais elle ne supportera pas un interrogatoire de longue durée.

Madame Macario a peu de choses à révéler. Elle a senti une présence dans la maison, un être tellement malveillant que le simple fait d'y penser la rend malade. La nuit, il lui arrivait de se réveiller et de le voir penché au-dessus de son lit. Quand il était en colère, il faisait voler des objets dans toute la pièce. Apparemment, il détestait particulièrement son mari, Vittorio, sur lequel il s'acharnait. Vous pouvez répondre à d'autres questions, mais la malheureuse sera néanmoins incapable de donner des informations plus précises. Toutefois, si vous le désirez, elle pourra révéler d'autres détails une fois que les investigateurs auront visité la demeure.

Les deux jeunes fils Macario ont été confiés à des proches qui habitent Baltimore. Si les personnages vont les voir, ils ne leur apprendront rien, sinon que leurs parents leur manquent et qu'il leur arrivait parfois de rêver d'un homme étrange aux yeux de feu.

## Les journaux

Un jet d'Idée réussi amènera l'un des enquêteurs à penser aux archives du *Boston Globe*, un quotidien de bonne réputation. S'ils s'y rendent en groupe, les curieux auront besoin d'un jet en Baratin ou Persuasion, de l'appui d'un journaliste ou d'une lettre de recommandation émanant de la mairie pour avoir accès aux fichiers qui les intéressent.

Les coupures de presse sont classées par rues. Les articles concernant l'affaire Macario sont brefs et peu détaillés ; le *Globe* s'est contenté de rapporter les faits tels que les investigateurs les connaissent déjà.

Il sera cependant possible de trouver un "papier" datant de 1918 qui n'a jamais fait l'objet d'une publication. Il raconte qu'en 1880, une famille d'immigrants français qui s'était installée dans la maison avait été victime d'incidents violents qui avaient entraîné la mort des parents et laissé leurs trois enfants estropiés. La demeure était ensuite longtemps restée inoccupée.

En 1909, une autre famille ayant emménagé, ses membres étaient rapidement tombés malades. En 1914, le fils aîné avaient été pris d'un accès de folie qui l'avait poussé à se suicider avec un couteau de cuisine. Effondrés, ses parents avaient alors décidé de déménager. En 1917, une troisième famille avait loué la vieille demeure... pour la quitter presque immédiatement, après avoir contracté une maladie bizarre.

Si un investigateur réussi un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois son APP, il s'attirera les bonnes grâces de la dame chargée des archives. Celle-ci révélera alors que les fichiers du *Globe* ont été détruits lors d'un incendie en 1878. Peut-être la Maison Corbitt avait-elle déjà fait parler d'elle avant cette date...

## La bibliothèque

La bibliothèque centrale permettra d'apprendre quelques détails intéressants, mais il faudra réussir un jet en Bibliothèque pour chacun des points présentés ci-dessous.

- La maison a été construite en 1835 par un riche marchand qui est aussitôt tombé malade et l'a revendue à un certain M. Walter Corbitt.
- En 1852, Corbitt a été poursuivi en justice par ses voisins, qui voulaient le contraindre à déménager "en raison de ses habitudes détestables (sic) et de son comportement douteux".
- Evidemment, Corbitt a gagné le procès, puisque son avis de décès précise qu'il habitait toujours au même endroit au moment de sa mort, en 1866. Il est également indiqué qu'un nouveau procès a été intenté afin de l'empêcher d'être enseveli dans le sous-sol de sa demeure, comme le voulait son testament.
- Il n'est nulle part fait mention des résultats de cette procédure judiciaire.

La découverte de chacun de ces éléments nécessite quatre heures de recherches, car ils proviennent tous de journaux différents.

## Etat Civil

A l'Hôtel de Ville, un jet réussi en Bibliothèque révélera que l'exécuteur testamentaire de Walter Corbitt était un certain Révérend Michael Thomas, pasteur de la Chapelle de la Contemplation de Notre Seigneur Délivreur de Secrets. Le Registre des Cultes (qui se trouve également à l'Hôtel de Ville) indique que son église a été fermée en 1912.

Si les investigateurs pensent à consulter les archives judiciaires, ils découvriront des références à des actions entreprises en 1912 à l'encontre de la Chapelle de la Contemplation, mais les dossiers eux-mêmes seront introuvables. S'ils interrogent poliment le fonctionnaire chargé des archives, celui-ci leur dira que les crimes les plus graves sont en principe confiés aux tribunaux du comté, de l'Etat ou à une cour fédérale. Un tirage réussi en Droit confirmera cette information. Les fichiers des arrestations et saisies sont regroupés au Poste de Police Central.

## Tribunaux supérieurs : Poste de Police Central

Il faudra employer Droit, Crédit ou Baratin pour avoir accès aux dossiers concernant la Chapelle de la Contemplation. Une descente de police a été organisée secrètement en 1912, plusieurs personnes ayant déclaré sous serment que la secte était responsable de la disparition d'enfants du voisinage. Trois policiers et sept fanatiques ont été tués au cours de la fusillade et de l'incendie qui éclatèrent lors du raid. Les rapports d'autopsie joints sont étrangement laconiques et peu détaillés, comme si le coroner n'avait en fait pas procédé aux examens d'usage.

Des 54 sectateurs arrêtés, huit seulement se sont vus incarcérer. Les rapports laissent à penser que d'importantes personnalités étaient liées à cette secte, ce qui expliquerait qu'il n'ait jamais été fait mention de cette affaire — la plus importante des annales criminelles de la ville — dans la presse.

Le pasteur Michael Thomas a néanmoins été appréhendé et condamné à 40 ans de prison pour cinq inculpations de meurtre au second degré. Il s'est évadé en 1917 et semble avoir quitté aussitôt l'Etat.

## Le voisinage

La plupart des gens qui vivaient dans le coin avant la Première Guerre Mondiale sont morts ou ont déménagé. Des immeubles de bureaux et des magasins ont remplacé les anciennes bâtisses datant du 19ème siècle. La Maison Corbitt, avec son jardinet en friche, est désormais la dernière résidence privée des environs. Les investigateurs pourront cependant rencontrer un certain Dooley, marchand de cigares et de journaux, qui se souvient vaguement de toute cette histoire. Il sera capable d'indiquer où se trouve le siège de la Chapelle de la Contemplation, à quelques pâtés de maisons de là.

## La Chapelle de la Contemplation

Ce qui reste de cet édifice se trouve à l'extrémité d'une ruelle insalubre, tellement mal entretenue et envahie par la végétation que les ruines paraissent être des concrétions naturelles. Les investigateurs vont devoir franchir un mur à moitié éboulé sur lequel a été récemment tracé à la peinture blanche un étrange symbole : un œil grand ouvert entouré de trois "Y" arrangés de manière à ce que leurs branches supérieures se touchent et forment un triangle. Lorsque les personnages s'en approcheront, ils sentiront des élancements dans le crâne, un peu comme s'ils avaient brusquement la migraine. Cette sensation persistera aussi longtemps qu'ils resteront dans les parages de la chapelle et les incitera certainement à se dépêcher. Quand ils s'en iront, les douleurs cesseront aussitôt.

En déambulant dans les ruines, ils verront surtout des blocs de granit, des poutres moisies et à moitié calcinées, ainsi que divers détritus. A un certain moment, ils réaliseront que la terre qu'ils foulent recouvre en fait un plancher pourri. Les personnages qui ne réussiront pas alors un jet de pourcentage inférieur ou égal à 4 fois leur CON sentiront le sol se dérober sous leurs pieds et feront une chute de trois mètres (1D6 points de dommages).

La cave qu'ils découvriront était indépendante du reste du sous-sol et on y accédait en empruntant un escalier séparé qui est aujourd'hui recouvert par des tonnes de gravats. Elle abrite encore deux squelettes vêtus de robes de soie en lambeaux ; sans doute des membres de la secte qui s'étaient cachés ici et ont péri au cours de l'incendie.

Cette pièce contient également des dossiers moisis renfermant les archives de la congrégation. Un jet réussi en Bibliothèque permettra de trouver un passage indiquant que Walter Corbitt a été inhumé dans la cave de sa demeure "conformément à ses voeux et ceux de Celui Qui Attend Dans l'Ombre".

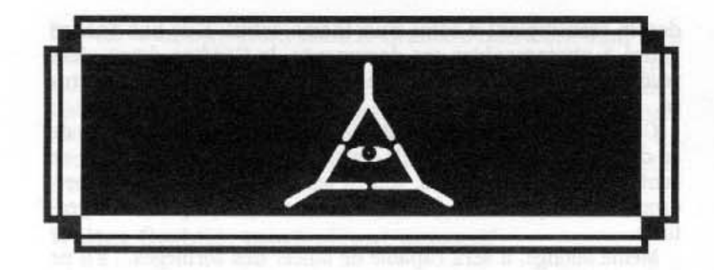
Enchaîné à un lutrin vermoulu, il y a aussi un énorme volume relié en peau humaine — comme permettra de le vérifier un jet réussi en Médecine ou sous 3 fois la CON. Il s'agit d'un exemplaire manuscrit du *Liber Ivonis* en latin. Il a beaucoup souffert et sous les effets conjugués de l'humidité et des vers, certains chapitres sont devenus totalement incompréhensibles.

# La vieille Maison Corbitt

**L'EDIFICE ET LES DÉPENDANCES :** Cette bâtisse en briques est flanquée de deux grands immeubles de bureaux de construction récente. Sa façade donne directement sur la rue. De chaque côté de la maison, d'étroits passages permettent d'accéder à un potager envahi par la végétation qui se trouve sur l'arrière.

En observant un peu la bâtisse, on ne peut manquer de remarquer comment elle semble se fondre dans l'ombre projetée par les immeubles voisins. Ses fenêtres tendues de rideaux blancs ne laissent rien voir de l'intérieur. Les investigateurs qui ont déjà été confrontés au surnaturel au cours de leur vie auront l'impression que quelque chose d'ignoble se dissimule en ce lieu, mais ne pourront rien trouver qui étaye cette intuition.

En plus d'une serrure normale, la porte d'entrée est dotée sur sa face interne de quatre verrous, qui paraissent avoir été rajoutés



au cours des deux dernières années. Si les personnages pensent à regarder de plus près les fenêtres du rez-de-chaussée, ils constateront qu'elles ont toutes été clouées de façon à ne pas pouvoir être ouvertes.

## Rez-de-chaussée

Reportez-vous au plan.

**PIECE 1** — Un débarras encombré de caisses et de rebuts, tels que bouilloires rouillées, vieilles bicyclettes, etc. Sur le côté droit, il y a une armoire fermée par une planche clouée. Si on arrache celle-ci, on trouve à l'intérieur trois vieux livres. Ils constituent le journal intime d'un certain W. Corbitt, un ancien occupant de la maison, comme l'atteste l'adresse notée sur la page de garde du premier volume.

Ce journal est rédigé dans un anglais châtié, bien qu'assez déconcertant par endroits. La lecture des trois tomes prendra en tout trois jours et fera gagner 4% en Mythe de Cthulhu, tout en coûtant 1D4 points de Santé Mentale. Ils décrivent les diverses expériences occultes auxquelles s'est livré Corbitt, ainsi que quelques pratiques magiques. Ce document contient un sortilège permettant d'Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel (voir le Grimoire Supérieur, page 144). Il faudra 2D6 semaines pour apprendre ce rituel, ce qui sera certainement trop long pour que celui-ci soit d'une quelconque utilité dans la présente aventure.

**PIECE 2** — Un second débarras, rempli essentiellement de meubles cassés qui étaient sans doute destinés à être débités afin de servir de bois de chauffage.

**PIECE 3** — Un vestibule, où on peut encore trouver des pardessus, des bottes en caoutchouc, des chapeaux et des parapluies. Plusieurs sacs de charbon y ont été entreposés. Un jet d'Idée réussi permettra de remarquer que la porte latérale est fermée par deux serrures et trois verrous.

**PIECE 4** — Le salon. Il contient du mobilier conventionnel : un poste de radio, un sofa, des chaises rembourrées et des étagères couvertes de bibelots. Un jet réussi en Idée fera noter une profusion inhabituelle de croix, portraits de la Vierge et autres objets pieux.

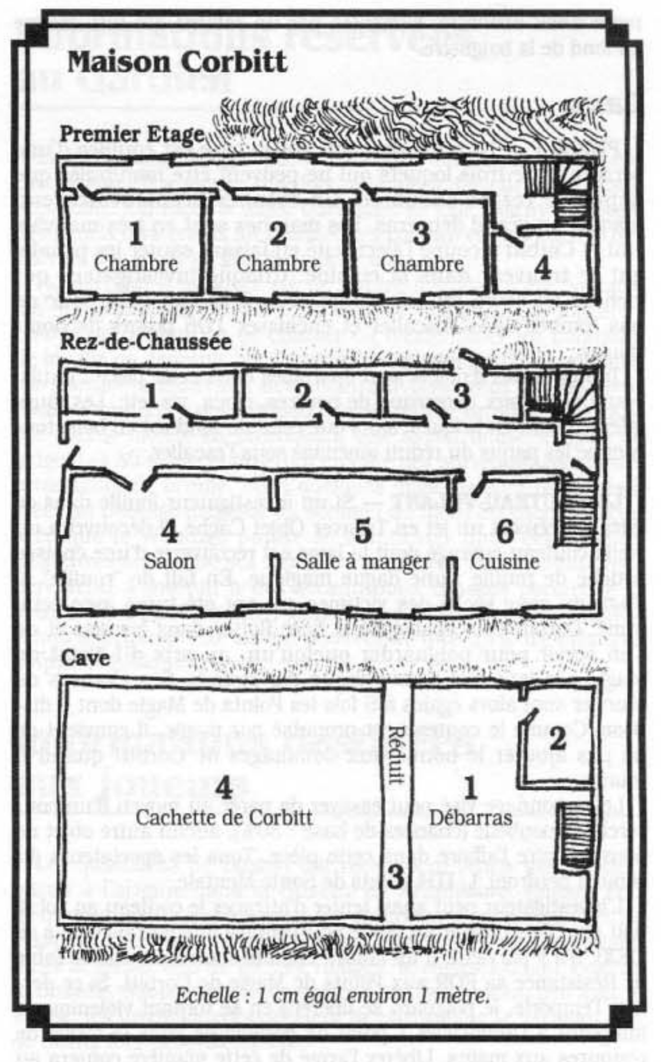
**PIECE 5** — La salle à manger qui contient une longue table en acajou, un placard encastré et sept chaises. Trois couverts sont placés autour d'une soupière contenant encore une substance nauséabonde qui semble avoir été de la soupe au riz.

**PIECE 6** — Une cuisine tout à fait classique, qui contient une glaciaire, une cuisinière à bois et un petit garde-manger. Certains aliments sont encore consommables : viande et soupe en boîtes, riz, paquets de pâtes et quelques bouteilles de vin. Diverses denrées ont apparemment été dévorées par les rats, si on en juge par les traces visibles par terre.

## Premier étage

**PIECE 1** — Une chambre ordinaire, qui devait être occupée par Vittorio et Gabriela Macario. Elle contient un lit double et une bibliothèque, ainsi que plusieurs croix. Un rosaire et un bréviaire sont posés sur une table de nuit, à côté du lit.

**PIECE 2** — La chambre des enfants : deux petits lits, des jouets, des armoires et des images représentant des avions et des cow-boys.



*Echelle : 1 cm égal environ 1 mètre.*

**PIECE 3** — Elle contient un cadre de lit et un sommier à ressorts, ainsi qu'une armoire vide. Bien qu'elle n'ait pas été occupée, cette pièce ressemble tout à fait aux deux autres. C'était jadis la chambre du vieux Corbitt. Il y a passé tellement de temps que son aura psychique imprègne encore cet endroit et qu'il peut y déclencher certaines manifestations. Quand cela se produit, une odeur nauséabonde se répand dans cette pièce : un signe caractéristique du Mythe.

- Corbitt peut y faire retentir un martèlement sourd perceptible dans toute la maison.
- Il peut y faire apparaître du sang (fourni par les rats) sur le sol, le plafond ou les murs.
- Il peut produire des bruits de grattements sur la porte ou la fenêtre.
- Il peut propulser le lit suffisamment vite pour qu'il heurte violemment toute personne se trouvant dans la chambre.

Au départ, Corbitt restera discret. Mais si les investigateurs paraissent déterminés à percer les secrets de sa demeure, il tentera de les convaincre que cette pièce est au centre de toutes les manifestations surnaturelles en produisant des martellements et en faisant apparaître des mares de sang.

Si un personnage reste sceptique, il l'attirera dans la chambre afin de le tuer. Il détournera d'abord son attention par des grattements à la fenêtre, puis il se servira du lit afin de le projeter au travers de la vitre. Les coupures dues au verre cassé et la chute feront perdre 2D6 Points de Vie à l'imprudent.

**PIECE 4** — Un lavabo, une baignoire et des toilettes avec chasse d'eau suspendue. Des serviettes et divers objets indiquent que cette salle de bains était utilisée par quatre personnes. Une

mare d'eau brunâtre, alimentée par un robinet qui fuit, stagne au fond de la baignoire.

## Cave

**PIECE 1** — La porte donnant sur la cave est équipée d'une serrure et de trois loquets qui ne peuvent être manipulés que depuis le rez-de-chaussée. Un escalier branlant descend jusqu'à un grand débarras. Les marches sont en très mauvais état et Corbitt a coupé l'électricité en faisant sauter les plombs qui se trouvent dans la cuisine. Chaque investigateur qui viendra ici devra réussir un jet sous 7 fois sa DEX pour ne pas tomber dans l'escalier et encaisser 1D6 points de dommages.

Toutes sortes d'objets sont éparpillés dans cette pièce : outils, bouts de tuyaux, morceaux de poutres, clous, vis, etc. Les murs latéraux sont en briques, alors que celui du fond est en bois, tout comme les parois du réduit aménagé sous l'escalier.

**LE COUTEAU VOLANT** — Si un investigateur fouille dans ce fatras et réussit un jet en Trouver Objet Caché, il découvrira un vieux couteau ouvragé dont la lame est recouverte d'une épaisse couche de rouille : une dague magique. En fait de "rouille", il s'agit du sang séché des victimes qui ont été tuées avec cette arme. Corbitt est capable de la faire flotter dans les airs et de s'en servir pour poignarder quelqu'un, au prix d'1 Point de Magie par tentative (une attaque par round). Ses chances de toucher sont alors égales à 5 fois les Points de Magie dont il dispose. Comme le couteau est propulsé par magie, il convient de ne pas ajouter le bonus aux dommages de Corbitt quand il touche.

Le personnage visé peut essayer de parer au moyen d'un couvercle de poubelle (chances de base : 30%), aucun autre objet ne pouvant faire l'affaire dans cette pièce. Tous les spectateurs du combat perdront 1/1D4 points de Santé Mentale.

L'investigateur peut aussi tenter d'attraper le couteau au vol (il doit pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa DEX). S'il y parvient, il lui faudra ensuite confronter sur la Table de Résistance sa FOR aux Points de Magie de Corbitt. Si ce dernier l'emporte, le poignard se libèrera en se tordant violemment, infligeant à l'audacieux 1 point de dommages sous la forme de coupures aux mains. Libérer l'arme de cette manière coûtera au mort-vivant 1 autre Point de Magie.

**PIECE 2** — Une petite cave à charbon, vide. Le soupirail qui permettait d'introduire ici le combustible a été condamné.

**PIECE 3** — Le mur du fond de la pièce 1 est fait d'un lattis de bois. Si ces planches sont arrachées, elles révéleront un étroit passage et une nouvelle paroi de bois. Une puanteur immonde émane de ce réduit, où se sont installés des rats.

**HORDES DE RATS** — Si les investigateurs ne leur laissent pas la possibilité de fuir, les rats attaqueront quiconque se risquera à explorer le réduit. Ils formeront alors six "hordes", à moins que vous en décidiez autrement. Reportez-vous au chapitre Animaux et Monstres (page 135) pour savoir exactement comment résoudre ce combat. En résumé : les rats attaquent une fois par round, en "hordes" de dix individus capables d'infliger 1D3 points de dommages quand elles parviennent à toucher. Leurs chances de toucher sont égales au nombre de hordes multiplié par 5. A chaque round, les rongeurs attaquent une fois que leur adversaire a eu la possibilité d'agir. Si celui-ci réussit à frapper un rongeur, il le tue, provoquant aussitôt la fuite des autres membres de sa horde.

La paroi intérieure porte une inscription : "Chapelle de la Contemplation". Mais ces mots ont été gravés avec tellement de maladresse qu'il faudra réussir un jet en Trouver Objet Caché pour les remarquer. Si les investigateurs percent ce mur, ils se retrouveront dans la pièce 4.

**PIECE 4** — Voici la cachette de Corbitt. Il gît, immobile et apparemment mort, sur une planche soutenue par des tréteaux, au milieu de la pièce. Le sol est en terre battue et il y a une table dans le coin sud-ouest, sur laquelle sont visibles des papiers froissés qui tomberont en poussière si on les touche. Tout ce que les personnages auront le temps de voir, c'est un dessin ressemblant à celui d'un thème astral. S'ils ont d'abord pensé à photographier ces documents, le Gardien devra alors révéler leur véritable nature au cours d'une prochaine aventure.

Corbitt doit dépenser 2 Points de Magie pour être en mesure de se déplacer pendant 5 rounds, aussi ne se lèvera-t-il que s'il se sent menacé. Dans ce cas, toutes les personnes présentes perdront 1/1D8 points de Santé Mentale en contemplant ce spectacle.

Même allongé, il sera capable de lancer des sortilèges... s'il ne l'a pas déjà fait.

# Conclusion

Si les personnages résolvent le mystère et se débarrassent de Corbitt, le propriétaire voudra s'assurer de la véracité de leurs déclarations. Il passera une nuit dans la maison et sera tué par le poignard magique de Corbitt (s'il s'y trouve encore). Les investigateurs devront alors prouver à la police que la demeure est hantée afin d'éviter d'être arrêtés pour meurtre...

## Récompenses

Si Corbitt est vaincu et détruit, chaque investigateur gagnera 1D6 points de Santé Mentale.

Le mort-vivant porte une gemme noire suspendue à son cou par une chaînette. Si quelqu'un s'en empare, elle tombera instantanément en poussière en augmentant d'1 point son POU. Cette pierre contribuait aux pouvoirs de Corbitt.

Les personnages pourront également s'approprier le *Liber Ivonis* découvert dans les ruines de la chapelle. Il vous faudra réduire ses caractéristiques afin de tenir compte de son mauvais état.

Enfin, le propriétaire leur versera volontiers la somme convenue au départ... avant de se rendre dans la maison.

## Développements possibles

Vous n'avez certainement pas oublié le symbole peint sur les ruines de l'église et les indices prouvant que l'affaire de la secte avait été étouffée. Il est fort possible que ces détails trahissent l'existence d'une vaste conspiration, dont vous pourrez vous inspirer pour de futures aventures.

# L'honorable Walter Corbitt

C'est une maigre créature humanoïde d'un mètre quatre-vingts, totalement nue, aux traits tirés et au nez aquilin. Sa peau desséchée a l'aspect du bois et ses grands yeux écarquillés ont un regard terrifiant. Corbitt a perdu tous ses cheveux, et ses gencives rétractées donnent l'impression qu'il possède de très grandes dents. Il émane de lui une odeur douceâtre et insidieuse rappelant celle du blé moisi. Il sera d'autant plus effrayant si à un moment donné il se met à grogner, rugir et ricaner.

Corbitt ne respire pas, mais ce n'est pas un véritable vampire... ni même une autre créature connue. C'est seulement un sorcier qui est sur le point de se transformer en quelque chose de totalement inhumain.

La lumière du jour le fait souffrir et elle est trop brillante pour qu'il puisse voir correctement. Elle peut même le tuer, si le Gardien le désire. Et s'il aime se repaître de sang, il est également capable de manger des carottes !

Son sortilège d'Immunisation fonctionne comme celui décrit dans le Grimoire Inférieur (page 154). S'il encaisse plus de dommages qu'il ne possède de points d'armure, ses Points de Vie diminueront ensuite normalement. Il ne peut pas guérir. S'il n'a plus de Points de Vie, il tombera en poussière et disparaîtra à jamais.

Avec son sort de Domination, Corbitt est capable d'obscurcir l'esprit d'un investigateur, si celui-ci se trouve dans la maison. Cela lui coûte 1 Point de Magie et il doit confronter son POU à celui de sa cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, le personnage visé sera "ahuri" pendant 2D3 rounds de combat (notez que cette durée est différente de celle

des effets du sort décrit dans le Grimoire Inférieur). Tant qu'il sera dans cet état, il obéira aveuglément aux ordres télépathiques du mort-vivant. Il ne commettra pas d'actes suicidaires, mais rien ne l'empêchera de faire des choses dangereuses ou stupides (comme, par exemple, essayer d'avaler un couteau de boucher). Une fois qu'il aura recouvré ses esprits, il ne se souviendra de rien.

### Walter Corbitt, mort-vivant agressif

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 18 | CON 22 | TAI 11 | INT 16 | POU 18 |
| DEX 7 | APP 1 | EDU 16 | SAN 0 | PV 17 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Dague Magique Volante PM x 5%, 1D4+2 points de dommages (pas de bd).

Griffes 50%, 2D3 points de dommages +bd*.

** Toute personne blessée par ces griffes risquera de contracter une maladie grave. Le lendemain, elle sombrera dans un délire qui durera 30-CON jours. Elle ne guérira à la fin de cette période que si elle réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON. Sinon, elle perdra définitivement 1D3 points de POU et recommencera à délirer pour 30-CON jours, etc.*

**Sortilèges :** Domination, Immunisation, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

**Objet magique :** Une dague volante.

**Compétences :** Discrétion 80%, Dissimulation 30%, Ecouter 60%, Mentir 72%, Mythe de Cthulhu 31%, Tromper 64%.

**Perte de Santé Mentale :** Voir ce mort-vivant bouger coûte 1/1D8 points de Santé Mentale.

# Le dément

Cette courte aventure est censée se dérouler en Nouvelle-Angleterre dans les années 20, mais il ne sera pas nécessaire de changer grand-chose pour l'adapter à un autre lieu ou à une époque différente. Ainsi, par exemple, si vous la transposez dans les années 1990, arrangez-vous pour que la montagne soit battue par des vents violents et enveloppée d'un épais brouillard, afin de rendre inaccessible le site des feux. Vous pourrez alors laisser entendre que ces conditions météorologiques exécrables sont peut-être artificielles...

Il est très important de garder à l'esprit que les adversaires extraterrestres des investigateurs agissent toujours avec méthode et qu'ils jouissent d'une grande avance technologique. Pour sortir vainqueurs de ce scénario, nos héros devront autant compter sur leurs compétences que sur la chance ou d'éventuelles aides extérieures.

Si vous le souhaitez, vous pourrez remettre aux joueurs des photocopies des coupures de presse de la page suivante, afin qu'ils soient en mesure de tirer eux-mêmes leurs conclusions.

Aucune carte ne vous est proposée, car les distances et la topographie ne jouent pas un rôle important dans cette aventure. Le Mont Strafton, le Comté de Windham et Brattleboro sont des lieux qui existent vraiment dans le sud du Vermont. La rivière Windham — qui existe également — a toutefois été déplacée pour les besoins de l'intrigue.

Comme les investigateurs vont devoir voyager en automobile, vous aurez besoin de savoir exactement ce qu'ils emmènent avec eux. En principe, ils ne devraient employer qu'un ou deux véhicules, aussi vous pourrez permettre à chacun d'eux d'emporter une valise avec ses effets personnels, plus une dizaine de kilos de matériel divers : armes, appareils photo encombrants, etc. Vous ne devriez jamais leur accorder plus, à part quand un mystère a été clairement défini. S'ils veulent acquérir de l'équipement en cours d'aventure, encore faudra-t-il qu'ils puissent se procurer ce qu'ils cherchent. On ne trouve en effet pas grand-chose à Jenning.

## Informations réservées au Gardien

Le vieil Harny Rooger passe pour être devenu complètement excentrique. Il a même, une fois, attaqué le facteur sans raison apparente. On raconte aussi que, dans sa folie, Harny se livre à des rituels mystérieux au sommet des collines et qu'il sacrifie des chèvres à la lueur de grands feux de bois...

Rooger, qui a toujours été de nature instable, a été contacté par un groupe de Mi-Go, les Fungi de Yuggoth. Ces extraterrestres ont l'intention de chasser ou d'exterminer les habitants de la ville de Jenning, car ils veulent exploiter en toute quiétude les gisements minéraux des collines avoisinantes. Ils essayent dans ce but d'invoquer Ithaqua, le Marcheur du Vent, afin qu'il tue tout le monde en provoquant une monstrueuse tempête de neige. Les Mi-Go se chargeront ensuite des survivants avec leurs projecteurs de brume. Voici quelques mois, ils sont parvenus à créer un passage magique au sommet du Mont Strafton de façon à ce que le Wendigo puisse se manifester dans cette région située très au sud de ses territoires habituels. Ils se livrent régulièrement, à minuit, à des incantations censées permettre la venue du Grand Ancien, mais leurs tentatives ont échoué jusqu'à présent car ils ne possèdent que 20% de chances d'Appeler Ithaqua.

## Informations destinées aux joueurs

Les quotidiens de Boston ont récemment repris des articles, parus à l'origine dans la *Gazette de Brattleboro*, faisant état d'étranges lueurs qui auraient été observées dans les parages de Jenning, une petite ville du Vermont. Le dernier rapporte également la disparition de Bartley Hodges, le correspondant local de la *Gazette*. Soupçonnant que toute cette histoire a un lien avec le Mythe, les investigateurs décident de partir dans le Vermont afin de mener leur propre enquête.

### La Gazette de Brattleboro

Le rédacteur en chef de la *Gazette* n'est que trop heureux de discuter de cette affaire et de la disparition de Bartley Hodges. Il sait peu de choses qui n'aient déjà été publiées, sinon que Hodges — un journaliste à la retraite qui s'était installé à Jenning — est un homme de confiance. "Ce vieux Hodges aimait se promener le long du Défilé de Jenning. Peut-être bien qu'il est tombé dans la rivière — qui sait ? En tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'il n'a dit à personne où il est parti". Le rédacteur en chef montre ensuite aux investigateurs quatre articles, dont trois de la main du disparu, qui ont été publiés dans son quotidien (voir page suivante). Ils diffèrent peu des chroniques parues dans les journaux de Boston.

### La police du Comté de Windham

C'est également à Brattleboro que se trouvent les bureaux du shérif du comté. Les forces de l'ordre se refusent à toute déclaration, mais précisent néanmoins que la disparition de Bartley Hodges est traitée comme tous les cas du même genre. Les feux les intéressent uniquement parce que le disparu enquêtait sur ce sujet.

## Jenning, Vermont

Jenning est une petite ville de quelques milliers d'habitants perdue dans les collines proches du Défilé de Jenning, où la branche occidentale de la rivière Windham se jette dans le fleuve Connecticut. Ses édifices, quoique pimpants et bien entretenus, sont tous vieux et de petite taille ; la bourgade n'a en effet plus connu de période prospère depuis la Guerre de Sécession.

## Enquête en ville

Les seuls endroits où il soit possible de rencontrer des gens sont l'école, le magasin général et l'église. Le recours au Baratin afin d'obtenir des renseignements sera perçu par les habitants de Jenning comme une attitude agressive et de mauvais goût. Personne ne répondra à de telles sollicitations. Certains daigneront toutefois conseiller aux malotrus de s'adresser à l'agent de police qui passe une fois par semaine au magasin général pour se tenir au courant des dernières rumeurs locales. Les villageois se rassemblent également une fois par mois pour discuter. Si les investigateurs veulent bien attendre jusqu'à la prochaine réunion...

L'emploi de la compétence Crédit donnera de meilleurs résultats, car les gens du coin sont toujours favorablement impressionnés par les individus bien habillés arborant un air respectable, même quand ceux-ci ne sont pas de la région.

Les personnes interrogées feront toutes le même genre de déclarations. Elles ont vu — ou entendu dire que quelqu'un a vu — des "choses pas naturelles" dans les collines et n'ont aucune intention d'aller se promener là-bas, "en tout cas pas tant qu'elles y allument des feux."

A ce stade de la conversation, un jet en Baratin ou en Persuasion permettra d'en apprendre plus. Les "choses" en question ressemblent à des "espèces de crabes, grands comme des hommes, avec de petites gueules écrabouillées et rougeaudes comme si qu'elles avaient été rôties."

A propos de Bartley Hodges : "Tout le monde sait qu'les choses font des feux. Bartley le savait aussi. Il a dû s'approcher d'un peu trop près. Je parierais qu'elles ont fait griller le pauv' vieux."

## Le domicile de Bartley Hodges

Un jet réussi en Crédit permettra aux investigateurs de connaître l'adresse de Bartley Hodges. Le disparu habitait une petite maison en bois de quatre pièces située non loin de la rivière. La porte d'entrée n'est pas verrouillée — c'est l'usage ici.

Hodges vivait seul. Les murs de sa demeure sont ornés de souvenirs de ses enquêtes passées et de portraits de sa défunte épouse. Même s'ils fouillent tout de fond en comble, les personnages ne trouveront rien d'intéressant concernant Hodges et les feux. Cet homme n'avait manifestement rien à cacher. Le seul détail un peu curieux se trouve dans une corbeille, au dos d'une note signée du rédacteur en chef de la *Gazette*. C'est un nom griffonné au crayon de papier (un jet réussi en Trouver Objet Caché sera nécessaire pour le remarquer) :

***Harny Rooger***

Si les investigateurs ne trouvent pas cet indice, arrangez-vous pour que quelqu'un leur dise qu'Harny Rooger est la personne qui vit le plus près de l'endroit où ont été vus les feux. Peut-être sait-il quelque chose à leur sujet ?

## Harny Rooger

Si les personnages suivent cette piste, tout le monde en ville leur dira qu'Harny est un ancien ouvrier agricole qui vit dans une baraque branlante située à six kilomètres au nord de Jenning, à l'extrémité d'une route étroite. La police est déjà allée le voir, mais le vieil homme a déclaré qu'il ne savait rien (n'oubliez pas que c'est une petite ville ; tout se sait... enfin, presque !).

C'est sur le flanc est du Mont Strafton, qui culmine à près de 1 400 mètres, que les feux ont été aperçu. Or cette colline se trouve à peine à trois kilomètres au nord-ouest de la bicoque en bois d'Harny. Celle-ci est entourée de quelques arpents de potager, de vignes et de verger.

Son propriétaire est un homme patibulaire et à moitié chauve, qui semble ne jamais être sorti de l'enfance. Elancé et vigoureux, il est particulièrement habile au maniement de la hache... comme pourront le constater les investigateurs en le voyant couper du bois au moment de leur arrivée.

De jour, Harny se montre relativement amical, mais à l'approche de la nuit, il devient de plus en plus mal à l'aise. Il ignore ce que ses "nouveaux amis" ont l'intention de faire et, s'il venait à le découvrir, il se retournerait aussitôt contre eux. Comme il boit à longueur de temps un liquide translucide contenu dans une bouteille dépourvue d'étiquette, il est aussi de plus en plus ivre au fil de la journée. Si les personnages font analyser ce liquide, ils apprendront que c'est de l'alcool de contrebande : un vrai "tord-boyaux" !

Harny répond volontiers à toutes les questions, mais nie savoir ce qui a pu arriver à Hodges.

D'une voix d'ivrogne, il profère des déclarations du genre : "Mes nouveaux potes, y z'en savent plus que les profs de l'université." "Y peuvent faire la pluie et le beau temps." "J'ai jamais eu d'plus belles récoltes que depuis qu'y sont là." "J'ai pus d'chien... mes amis en avaient besoin pour app'ler *leur* copain. Iffka, j'crois qu'y s'appelle. Ou bien Ifkwa... Ittaw... Iffdkwa ?"

Interrogé sur Bartley Hodges, il secoue tristement la tête, avant d'ajouter : "Pourtant, j'l'avais prévenu, nom de nom."

Si les investigateurs font tout pour se rendre sympathiques, le vieil homme leur révélera que les Mi-Go sont convaincus que "l'gros machin" va bientôt venir, mais qu'ils ne savent pas exactement quand. Il n'a aucune idée de ce qui se passera alors : "P'têt' qu'y f'ra moins froid là-haut, eh ouais, ou p'têt que ça s'ra pire !"

Si un personnage insiste pour rester jusqu'à la nuit tombée, Harny le menacera avec son fusil de chasse en hurlant : "Fous

### UN FEU SUR LE MONT STRAFTON

Jenning — Des habitants de la région de Jenning ont dit avoir aperçu dans la nuit de mardi à mercredi un grand feu sur le flanc oriental du Mont Strafton. La police locale a toutefois été dans l'incapacité de retrouver des traces dudit brasier, qui semble s'être éteint de lui-même dans le courant de la nuit. Les fermiers et forestiers des alentours n'ont signalé aucun dommage.

### SECOND BRASIER NOCTURNE

Jenning — Les habitants du voisinage de Jenning ont à nouveau observé un grand feu sur le flanc est du Mont Strafton dans la nuit de vendredi. La pleine lune leur a permis de situer avec plus de précision ce nouveau brasier.

### DES BRUITS ETRANGES SUR LA MONTAGNE

Jenning — Une fois encore, on a vu des flammes sur le Mont Strafton dans la nuit de dimanche dernier. Des témoins de la région de Jenning-Wardsboro ont déclaré avoir également entendu le son d'un tambour ou des explosions se répétant à intervalles réguliers.

Malheureusement, les autorités n'ont toujours pas réussi à trouver l'endroit où a été allumé le feu.

Certains habitants, dont votre serviteur, ont bien l'intention d'occuper utilement leurs prochaines soirées. Nous devrions rapidement connaître le fin mot de cette histoire.

### Avis de recherche UN CORRESPONDANT DE LA GAZETTE A DISPARU

Jenning — Les autorités du Comté de Windham ont signalé la disparition de Bartley Hodges. Ce journaliste à la retraite — qui était notre correspondant à Jenning — n'a pas été vu depuis mardi soir et vient d'être officiellement porté disparu.

M. Hodges est un homme mince et alerte de 67 ans, connu pour son esprit vif et son franc-parler. Il a des cheveux argentés et mesure près d'un mètre quatre-vingts.

Bartley Hodges était considéré dans la région comme un personnage sympathique et un citoyen irréprochable. La *Gazette* offre une récompense de 500 $ à toute personne susceptible de donner des informations sur ce qui lui est arrivé.

*Articles de la Gazette de Brattleboro — Aide de jeu*

l'camp ! J'ai du boulot maint'nant !" Il tient en effet à garder les faveurs des extraterrestres, dont les pouvoirs l'impressionnent.

Si les investigateurs restent (qu'ils désarment Harny ou qu'ils se cachent dans les bois proches), ils auront largement le temps de se préparer comme ils l'entendent. Lorsque le soleil se couchera, ils verront un Mi-Go atterrir près de la cabane (perte de 0/1D6 points de Santé Mentale). La créature entrera pour s'entretenir d'une voix bourdonnante avec le vieil homme et lui ordonner de venir se joindre à la cérémonie du soir. Utilisez les caractéristiques du Mi-Go n° 2 (voir plus loin).

Si le monstre se retrouve en présence des investigateurs, il n'attaquera que s'il pense avoir affaire à un ou deux adversaires. Sinon, il prendra la fuite. Dans ce cas, il reviendra un peu plus tard avec quelques-uns de ses congénères et des armes afin de liquider les perturbateurs.

### Harny Rooger, 58 ans, ouvrier agricole dérangé

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 8 | CON 13 | TAI 15 | INT 8 | POU 10 |
| DEX 9 | APP 6 | EDU 4 | SAN 18 | PV 14 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Fusil de Chasse cal. 20 70%, 2D6/1D6/1D3 points de dommages.

Cognée de Bûcheron 85%, 1D8+2 points de dommages.

**Compétences :** Conduire une Automobile 40%, Electricité 35%, Histoire Naturelle 33%, Mécanique 45%, Se Cacher 45%, Suivre une Piste 65%.

# La montagne

Qu'il soit prisonnier ou non, Harny fera tout pour honorer les accords qu'il a conclus avec les extraterrestres. Au crépuscule, il s'habillera chaudement avant de partir en direction du Mont Strafton. Les investigateurs n'auront aucune difficulté à le suivre.

Aux abords du sommet, ils devront toutefois réussir un jet de Discrétion afin d'éviter d'être repérés et attaqués par un garde Mi-Go.

Si les personnages gravissent la montagne pendant la journée et se cachent jusqu'à la nuit, chacun devra réussir un jet en Se Cacher ou Dissimulation pour ne pas être vu par les Fungi de Yuggoth quand ceux-ci arriveront à pied d'œuvre. Dans tous les cas, ces tirages seront exécutés par le Gardien, les investigateurs ne pouvant savoir s'ils sont correctement camouflés.

Si un bruit puissant — un coup de feu, par exemple — retentit après la tombée de la nuit, plusieurs Mi-Go viendront voir ce qui se passe au bout d'1D10 rounds de combat. Les nuits de cérémonie, trois Fungi patrouillent en permanence dans les parages.

## La cérémonie

Non loin du sommet de la montagne, il y a une petite étendue dégagée orientée au nord-est sur laquelle a été dressé un cercle de pierres. Les monolithes qui le composent font tous à peu près un mètre de diamètre et leur surface craquelée est recouverte d'une épaisse couche de givre.

Alors que les investigateurs attendent dans l'obscurité, sept Fungi de Yuggoth apparaissent soudain dans le ciel (demandez des jets de SAN) et se dirigent vers le cercle de pierres. Ils sont bientôt rejoints par Harny, puis trois d'entre eux partent en patrouille.

C'est alors que commencent les incantations. Elles sont déclamées d'une horrible voix bourdonnante par le chef des monstres, assisté dans cette tâche par le Mi-Go n° 5, tandis qu'Harny et les deux derniers extraterrestres entonnent en chœur les répons. Les deux maîtres de cérémonie vont sacrifier tous leurs Points de Magie, sauf un. Le vieil homme et les deux autres Mi-Go n'en dépenseront qu'un seul en tout et pour tout. L'invocation aura donc 28% de chances de réussir. Tandis que les créatures se dandinent en baragouinant, une flamme bleuâtre commence à s'élever au milieu des monolithes et un courant d'air glacial balaye les alentours. Ce "feu" étrange paraît extrêmement froid, à en juger par la couche de glace qui commence à recouvrir les pierres.

Si le sortilège est un succès, un monstre grotesque et hurlant plongera du ciel en provenance du nord et atterrira juste sur la flamme, ce qui aura pour effet de l'éteindre instantanément. Il entreprendra aussitôt de ravager la vallée, balayant d'un blizzard arctique et surnaturel la petite ville de Jenning. La région sera soumise pendant trois jours à des températures de l'ordre de 75 degrés sous zéro, et d'énormes chutes de neige bloqueront toutes les routes. Les personnages qui contempleront Ithaqua perdront 1D10/1D100 points de Santé Mentale. Harny, quant à lui, y laissera probablement le peu de raison qui lui restait.

Si le rituel échoue, la flamme vacillera un instant, avant de s'éteindre. Désappointés, les Fungi rappelleront leurs sentinelles avant de prendre leur envol, laissant Harny rentrer seul à sa cabane.

## Option pour le Gardien : Effets du froid

Cette option permettra d'inciter les investigateurs à mieux se préparer avant d'affronter les événements qui se déroulent sur le Mont Strafton. Elle aura aussi certainement pour conséquence d'en dissuader certains de rester à cet endroit.

A mesure que l'on gravit la pente, l'air devient de plus en plus froid. Au sommet, la température est bien en dessous de zéro. Si les personnages ne portent pas de vêtements chauds, ils devront réussir toutes les cinq minutes un jet sous 5 fois leur CON pour ne pas encaisser un point de dommages à cause du froid. Quand l'un d'eux aura ainsi perdu plus de la moitié de ses Points de Vie, il s'évanouira. Evitez toutefois de le laisser mourir de froid, à moins que vous n'ayez de très bonnes raisons pour cela.

S'ils sont chaudement habillés, les investigateurs ne devront effectuer qu'un seul jet de CON par heure.

# Les Mi-Go

Consultez la description de ces créatures dans le chapitre consacré au Mythe de Cthulhu (page 113). Tous les Mi-Go de cette aventure sont équipés de morceaux de métal biscornus ressemblant à des branches d'arbre métallisées et qui sont en fait des armes. Les monstres n° 1, 5 et 7 sont en outre drapés dans d'étranges résilles visqueuses qui leur confèrent 8 points d'armure contre toutes les attaques.

### Sept Mi-Go Impitoyables

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Pinces 30%, 1D6 points de dommages + saisie.

Projecteur de Brume 80%, 1D10 points de dommages dus au froid.

**Armure :** aucune, mais les armes "empalantes" n'infligent que des dommages minimum.

| | *FOR* | *CON* | *TAI* | *DEX* | *POU* | *PV* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **n° 1*** | 10 | 14 | 14 | 22 | 13 | 14 |
| **n° 2** | 11 | 14 | 7 | 17 | 8 | 11 |
| **n° 3** | 11 | 10 | 13 | 14 | 8 | 12 |
| **n° 4** | 10 | 9 | 6 | 13 | 15 | 8 |
| **n° 5*** | 9 | 9 | 8 | 14 | 14 | 9 |
| **n° 6** | 8 | 15 | 11 | 15 | 12 | 13 |
| **n° 7*** | 14 | 14 | 10 | 18 | 10 | 12 |

** +8 points d'armure procurés par une résille protectrice.*

**RÉSILLES PROTECTRICES —** Ces résilles visqueuses sont des objets semi-vivants nés de la technologie organique développée

par les Mi-Go. Si un investigateur parvient à en voler une, il lui sera ensuite possible de la revêtir, mais la matière dont elle est enduite lui infligera un point de dommages lorsqu'il la retirera, car elle adhérera fortement aux poils et à la peau. En outre, comme il ne disposera pas de la substance nutritive dont elle doit être enduite après usage, la résille verra son efficacité diminuée d'un point à chaque fois. Elle ne vaudra plus que 7 points d'armure la seconde fois où on la portera, puis 6, etc. Cette espèce de toile d'araignée verdâtre et suintante a un aspect pour le moins repoussant, et il ne peut être question de la porter dans la rue sans provoquer des cris d'effroi ou d'autres commentaires. Lorsqu'un projectile ou une arme atteint son porteur, elle se contracte instantanément autour du point d'impact, atténuant ainsi la puissance du choc.

**PROJECTEURS DE BRUME** — Ces étranges objets de métal projettent à distance une brume glaciale ressemblant à un épais brouillard. Ce dernier a la forme d'un cylindre de dix mètres de diamètre et se déplace à une vitesse de 50 km/h. Vue la taille de la zone affectée par ces armes, leurs chances de base pour toucher une cible sont de 80%. Le brouillard engloutira pratiquement toujours la personne visée, à moins que celle-ci n'ait le temps de se mettre à l'abri.

Il lui infligera 1D10 points de dommages dus au gel (moins 1 point si elle porte des vêtements chauds, et moins 2 points s'il s'agit d'une tenue adaptée aux températures polaires). Si la victime se trouve à l'intérieur d'une voiture fermée, il faudra alors retirer 4 points aux dégâts causés par le froid. Dans ce cas, cependant, le moteur du véhicule calera automatiquement, à moins que le conducteur ne parvienne à réussir un jet en Conduire une Automobile.

L'arme des Mi-Go est généralement utilisée à l'encontre d'une même cible pendant plusieurs rounds d'affilée. Son principal avantage tient au fait qu'elle ne laisse aucune trace sur les cadavres, qui semblent toujours être morts de froid. Si un investigateur parvient à s'emparer d'un de ces objets, il pourra l'utiliser seulement s'il réussit un jet d'Idée.

Les personnages qui auront vu comment fonctionnent les projecteurs pourront ensuite éviter d'être pris dans le brouillard qu'ils génèrent en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois leur CON ou leur INT.

## Conclusion

Si les investigateurs parviennent à contrer les Mi-Go, ceux-ci abandonneront définitivement la région. Une fouille minutieuse de la montagne permettra de retrouver le corps congelé de Bartley Hodges... et donc de toucher la prime de 500 $ promise par la *Gazette*.

Chaque personnage gagnera également 1D10 points de Santé Mentale. Le seul fait de tuer un Mi-Go ne suffira pas pour en récupérer, mais s'ils sont abattus tous les sept, cela vaudra aux investigateurs 6 points de Santé Mentale supplémentaires.

# La danse de l'homme mort

Cette aventure ne nécessitant aucune aptitude magique ou compétence particulière, elle est parfaitement jouable par des investigateurs débutants. Elle est néanmoins suffisamment riche en rebondissements pour intéresser également des joueurs expérimentés. Une soirée devrait suffire pour la mener à son terme.

L'intrigue a pour cadre une ville américaine des années vingt — du type New York ou Chicago — et il sera difficile de la transposer dans un autre contexte.

Le jazz étant le thème central de ce scénario, vous avez tout intérêt à employer en fond sonore des enregistrements de l'époque concernée, comme les disques du King Oliver's Jazz Band ou des Jelly-Roll Morton's Red Hot Peppers, par exemple. Vous créerez ainsi une ambiance "swing" tout à fait appropriée. Veillez toutefois à réduire le volume quand les choses prendront un tour sinistre.

Cette aventure est plus détaillée que les trois précédentes. Elle est également plus complexe, du fait que le statut social des différents protagonistes y a son importance. Vous devrez l'étudier attentivement avant de la faire jouer et prendre garde à ce que les investigateurs participent activement aux événements, car il sera facile pour eux d'adopter une attitude passive.

### Considérations particulières

Les considérations raciales jouant un rôle important dans ce scénario, il est indispensable, avant de commencer la partie, de déterminer l'origine ethnique de chaque personnage. La race choisie n'entraînera aucune pénalité particulière, mais la couleur de la peau influera parfois sur la quantité d'informations que l'on pourra obtenir. Lisez cette histoire dans son intégralité avant de la proposer à vos joueurs. Si vos investigateurs sont tous du même type racial, vous devrez certainement procéder à quelques ajustements, car cette aventure a été conçue pour un groupe d'enquêteurs "mixte", comprenant à la fois des Blancs et des Noirs.

A l'époque, "Noir" était une injure, alors que "Nègre" ("Negro") était considéré comme d'une exquise politesse, confinant presque à la pédanterie. L'expression "gens de couleur" ("colored") dénotait de la part des Américains blancs qui s'en servaient une attitude peu aimable. Le terme "Négro" ("Nigger") était largement employé, mais il s'agissait toujours d'une insulte, sauf quand les Noirs l'utilisaient entre eux. Il n'existait pas d'autres appellations plus pratiques...

### Informations réservées au Gardien

Leroy Turner est un musicien de jazz. Il est affligé d'un chagrin d'amour, d'un problème de boisson et d'une malédiction. Il possède en effet une trompette dont il croit qu'elle lui a été offerte par Monsieur Louis Armstrong en personne, alors qu'elle lui a en fait été remise par Nyarlathotep. Lorsqu'il est sollicité par un musicien accompli, cet instrument à quatre pistons a le pouvoir de ressusciter les morts afin qu'ils reviennent se venger des vivants qui leur ont causé du tort. Au moment où commence ce scénario, Turner ignore encore cette particularité. Quand il la découvrira, cela lui fera perdre la raison.

Après avoir appris les prodiges accomplis par le malheureux, Archie "le Boss" Bonato — un caïd de la pègre — essayera d'en tirer profit. Sa convoitise déclenchera tout une succession de tragédies et de catastrophes.

L'histoire commence un soir, dans un dancing appelé le *Blue Heaven Ballroom* (lit. "La Salle de Bal du Paradis Bleu", NdT). La raison de la présence en ce lieu des investigateurs devra être déterminée par le Gardien. Ils peuvent, par exemple, avoir rendez-vous avec une personne susceptible de leur donner des renseignements concernant une autre affaire, à moins qu'ils ne fassent tout simplement ce soir-là la tournée des bars.

## Le Blue Heaven Ballroom

Les propriétaires du *Blue Heaven Ballroom* exercent un commerce illégal. En venant ici, les investigateurs commettent donc délibérément un acte délictueux. Les hommes sont tenus de porter un smoking et les femmes une robe du soir, s'ils ne veulent pas être obligés de se dissimuler derrière les palmiers disposés près de la porte de l'office. Les visiteurs sans cravate sont systématiquement éconduits. Pour passer une bonne soirée dans ce club, il faut compter au moins vingt dollars par personne afin d'être en mesure de payer quelques verres (alcool ou non, les tarifs sont les mêmes) et un repas léger... sans oublier les pourboires. Toutes les boissons coûtent deux dollars. Il est de notoriété publique que ce bar clandestin jouit de puissantes protections, aussi policiers et criminels évitent-ils de venir y semer la pagaille. La première représentation commence à vingt heures et l'établissement reste ouvert jusqu'à l'aube.

Une musique excellente, une clientèle distinguée et une ambiance chaude concourent à faire du *Blue Heaven Ballroom* l'un des speakeasies* les plus courus de la ville. Comme ses propriétaires

sont obligés d'acquitter d'importants pots-de-vin afin d'éviter sa fermeture, nourriture et boissons y sont hors de prix.

Passée une porte bleue dépourvue d'enseigne, les clients sont reluqués par deux "armoires à glace" vêtues de smokings. Les pauvres, les mal habillés et les hommes de couleur qui sont parvenus d'une façon ou d'une autre à se faufiler jusque-là sont systématiquement "éjectés" sans autre forme de procès. Les investigateurs qui n'ont pas la peau blanche auront ainsi toutes les chances d'être refoulés. Il leur faudra alors s'introduire dans le *Blue Heaven* en empruntant une porte de derrière, s'ils veulent assister aux sinistres événements qui vont s'y dérouler.

Derrière les videurs, un escalier recouvert d'un tapis bleu mène jusqu'au dancing aménagé au premier. Cet étage est un peu agencé à la manière de certains cinémas d'aujourd'hui. La caisse fait face à l'escalier. Sur la gauche, on peut voir les toilettes pour hommes et une volée de marches conduisant au second, où se trouve un véritable casino (ce lieu ne joue aucun rôle dans l'aventure). Sur la droite, à côté des toilettes pour dames, une porte donne sur le dancing proprement dit. Les toilettes sont décorées de carreaux de marbre bleu et blanc. Elles regorgent de miroirs et leur robinetterie est chromée.

Lorsqu'ils franchissent les portes battantes qui s'ouvrent sur la salle principale du *Blue Heaven*, les investigateurs sont accueillis par le directeur, qui les conduit en personne jusqu'à une table. Partout, des serveurs s'affairent. La musique de jazz semble littéralement saturer cet endroit.

Les dimensions de la salle sont impressionnantes. Un bar opulent s'étire le long du mur gauche et une nuée de barmen s'affaire à l'ombre des rangées de bouteilles. Un orchestre joue sur une scène édifiée de l'autre côté de la pièce. La piste de danse est entourée de petites tables rondes et de chaises rembourrées. Des lampes disposées sur chacune des tables dispensent un éclairage tamisé. Des chandeliers électriques de faible puissance suspendus au plafond projettent des reflets bleu et or sur les visages blafards d'hommes corpulents et les chevelures décolorées de femmes ambitieuses.

Le *Blue Heaven* est une boîte de nuit réputée que fréquente une faune huppée. Financiers new-yorkais, acteurs de théâtre, vedettes d'Hollywood, politiciens plus ou moins honnêtes, hommes d'affaires, gangsters de Chicago, constructeurs d'automobiles de Detroit, armateurs, propriétaires de chemins de fer de San Francisco, magnats du pétrole du Texas et de l'Oklahoma, milliardaires et escrocs du monde entier... tous se font un devoir d'y effectuer une petite visite lorsqu'ils sont de passage en ville.

Le Five-Stars Band est l'orchestre de la maison. Ses musiciens sont des Noirs, à l'instar de tous les barmen, serveurs, grouillots, danseuses, danseurs, chanteurs et cuisiniers du *Blue Heaven*. En revanche, les propriétaires, les gérants et les responsables de la sécurité ont tous la peau blanche.

Les orchestres de jazz des années vingt — surtout ceux qui jouaient dans de grands clubs — comptaient généralement plus de membres que ceux que nous connaissons aujourd'hui. Ils pouvaient avoir n'importe quelle configuration et n'hésitaient pas à utiliser tous les instruments possibles : trompette, trombone, saxophone, batterie, contrebasse ou tuba, banjo ou guitare rythmique, piano, etc. Comme il n'existait à l'époque aucun système d'amplification, il fallait au moins huit ou dix instrumentistes pour jouer dans une grande salle. Les groupes moins importants devaient se contenter de salles plus petites.

* Speakeasy (plur. "speakeasies") : bar clandestin à l'époque de la Prohibition.

## Lancer l'action

Lorsque les investigateurs arrivent au *Blue Heaven*, le club est bondé et les Five-Stars, en grande forme, interprètent une version débridée d'un morceau intitulé "Doctor Jazz". Le directeur qui accueille les nouveaux venus — après s'être confondu en excuses à cause du manque de place — les conduit jusqu'à une table installée dans un coin, près du bar. Un homme y est déjà assis. Il opine de la tête en voyant les personnages, mais pose néanmoins la main sur la chaise la plus proche de lui. Manifestement, il attend quelqu'un. Bien que les investigateurs n'aient aucun moyen de le savoir, cet homme s'appelle Pete Manusco et il est comptable. Il a rendez-vous avec un certain Joey Larson, un petit truand.

Manusco n'est guère loquace et ne prête aucune attention à la musique. Il se contente de tapoter nerveusement la table du bout des doigts. Sa constitution est moyenne, et des sourcils broussailleux barrent son front soucieux d'une épaisse bande de fourrure noire. Il paraît étrangement tendu au milieu de la foule bruyante qui l'entoure. Un jet réussi en Psychologie confirmera qu'il est particulièrement énervé et un en Trouver Objet Caché permettra d'ailleurs de remarquer que son visage est luisant de sueur. Bien qu'il garde les yeux rivés sur les musiciens, en évitant de regarder les investigateurs, il ne paraît pas s'intéresser à ce qui se passe sur la scène.

L'orchestre achève "Doctor Jazz" et enchaîne aussitôt avec "Clarinet Marmalade".

# Un regrettable manque de courtoisie

Une porte s'ouvre juste derrière la table des personnages et un grand Noir efflanqué, vêtu d'un costume sombre et tenant une trompette brillante à la main, entre lentement. Il jette un regard circulaire sur la salle en clignant des yeux. De toute évidence, il a l'intention d'aller vers la scène, mais Manusco et les investigateurs lui barrent le passage.

L'arrivant paraît avoir un peu trop bu. Il hésite un instant et scrute les visages devant lui, avant de se tourner vers Manusco.

"Excusez-moi, monsieur, je me suis perdu dans les coulisses. Euh... voudriez-vous être assez aimable pour me laisser passer ? Je suis confus de vous demander ça..."

L'énervement de Manusco n'a pas amélioré ses manières. "Trouve un autre chemin, mon gars, sinon je te fais jeter dehors, tout trompettiste que tu es !" lâche-t-il d'un ton sec.

Les investigateurs habitués aux virées nocturnes en ville peuvent éventuellement identifier le Noir comme étant Leroy Turner, un excellent jeune trompettiste qui a connu récemment quelques problèmes personnels. Bien que Turner ait bu plus que de raison, il n'est pas assez suicidaire pour risquer de provoquer une foule composée de truands, de racistes et de politiciens. Il bat en retraite maladroitement, en exécutant une courbette. "Désolé, monsieur. Désolé, désolé."

Les personnages peuvent réagir, s'ils le désirent, en se levant de leurs sièges afin de laisser passer Turner. Ils peuvent aussi faire semblant de n'avoir rien remarqué, obligeant ainsi le jeune homme à repartir par où il est venu. Dans ce cas, il empruntera une autre porte pour gagner la scène.

Si les investigateurs laissent passer Turner, il les remercie sincèrement, un peu surpris d'être traité avec tant d'égards. Demandez alors à vos joueurs d'effectuer un jet en Trouver Objet Caché. S'il est réussi, ils remarquent que la trompette du jazzman est dotée de quatre pistons, et non pas trois comme c'est le cas généralement. Des musiciens aguerris risquent aussi d'être intrigués par les bizarres craquelures qui ornent l'instrument argenté, rappelant étrangement la peau d'un reptile...

De l'autre côté de la salle, Mitch Wester, le chef d'orchestre, s'apprête maintenant à faire une annonce. Tout le monde s'est tourné vers la scène, et rares sont ceux qui remarquent l'entrée d'un petit homme au visage de fouine vêtu d'un costume brun de bonne coupe. Après avoir examiné la foule, l'arrivant longe le bar en direction de Manusco.

"Mesdames et messieurs, nous avons ce soir l'honneur de compter parmi nous le maire de notre cité. Félicitations pour votre réélection, monsieur le maire ! Votre adversaire réformateur croyait pouvoir vous battre, mais vous n'êtes pas homme à vous laisser faire. Cette chanson vous est dédiée !"

Leroy Turner est sur la scène. Son manteau et son pantalon d'un brun défraîchi contrastent avec les costumes blancs des autres musiciens, mais la puissance et la précision de son phrasé sont sidérantes lorsqu'il commence à jouer avec l'orchestre un nouvel air, "The Dead Man Stomp"*. Le rythme est irrésistiblement entraînant, les instrumentistes font assaut de virtuosité et bientôt toute l'assistance se retrouve à danser frénétiquement sur la piste. Pas de doute, le nouveau morceau est un succès !

* Littéralement : "Le Pas de l'Homme Mort". Le "Stomp" est un rythme de jazz lourd et nettement marqué.

## Une arrivée attendue

En plein milieu du morceau que Mitch Wester joue en l'honneur du maire, le petit homme au visage de fouine se glisse subrepticement derrière Pete Manusco. C'est Joey Larson, un "porte-flingue" d'Archie "le Boss" Bonato, qui a donné rendez-vous ici au comptable. Tandis que la musique s'amplifie, Joey sort de sa veste un revolver presque aussi gros que lui... et tire posément une balle dans la nuque de Manusco.

Bien que l'orchestre joue de plus en plus fort, rien ne saurait être plus assourdissant qu'une détonation de calibre 45 entendue à un mètre de distance. L'investigateur assis en face de Manusco est aspergé de morceaux de cervelle et d'os qui jaillissent littéralement du front fracassé du comptable. Il perd 1/1D6 points de Santé Mentale, alors que les autres témoins de la scène en perdent seulement 1/1D3.

Tandis que le corps s'écroule sur la table, les personnages vont instinctivement se retourner et auront alors — en réussissant un jet de Chance — le temps de voir le tueur... qui leur rendra leur regard. Joey n'a toutefois pas l'intention de s'attarder ; après avoir glissé son revolver dans sa veste, il pousse tranquillement la porte par laquelle était apparu tout à l'heure Leroy Turner et traverse les coulisses en direction de la sortie.

Qu'ils soient ou non armés, les investigateurs peuvent décider de se lancer à la poursuite du meurtrier. Si c'est le cas, lorsqu'ils arrivent dans la rue après être passés devant le portier et les videurs interloqués, ils ont juste le temps d'apercevoir Joey qui monte à bord d'une Packard grise. Un jet réussi en Trouver Objet Caché permettra alors de remarquer que cette voiture n'a pas de plaques d'immatriculation.

Little Jimmy Foster tient le volant de la Packard qui démarre sur les chapeaux de roues. A l'arrière, un gangster muni d'une mitraillette tire une rafale au jugé afin de dissuader d'éventuels poursuivants. Le portier se jette aussitôt à terre et les personnages feraient bien d'agir de même s'ils ne veulent pas être blessés. Quiconque reste debout ou se précipite derrière le véhicule des tueurs a 25% de chances d'être touché par une balle (1D10+2 points de dommages ; en cas d'empalement, 2D10+4).

Quelles que soient les circonstances, la Packard qui emporte Joey Larson va parvenir à prendre la fuite. Encouragez alors les investigateurs à retourner à l'intérieur Blue Heaven afin de voir ce qui s'y passe.

## Un homme mort entre dans la danse

A l'intérieur du Blue Heaven, peu de gens sont déjà au courant de la fusillade. A la fin de "Dead Man Stomp", la nouvelle va toutefois se répandre comme une traînée de poudre. Comment pourrait-il en être autrement, d'ailleurs ? Couché en travers de la table, Manusco baigne dans une mare de sang, de cervelle, de morceaux d'os et de whiskey. Le petit trou noir visible à l'arrière de sa tête indique clairement qu'il a cessé de vivre.

Soudain, tandis que l'orchestre poursuit son récital, les mains du cadavre commencent à marquer le tempo sur la table couverte de débris sanguinolents. Puis il se redresse péniblement afin de se mettre en position assise. Ses yeux sont révulsés. Des filets de sang s'écoulent du grand trou ouvert dans son front. Ses lèvres émettent brusquement un grognement sourd. Toute personne qui réussit un jet en Ecouter alors qu'elle se trouve près de lui peut reconnaître un nom : "Joey !". Le comptable se lève brusquement pour se diriger d'un pas lourd vers la sortie principale du club sous les regards ahuris de l'assistance. L'orchestre s'arrête aussitôt de jouer. Le gérant de l'établissement, épouvanté, suffoque et s'évanouit. Pete Manusco repousse violemment les portes battantes et, une fois qu'il les a franchies, des cris étouffés ponctuent sa progression dans les escaliers menant jusqu'à la rue.

Tous les témoins de cette terrible résurrection perdent 0/1D6 points de Santé Mentale. Les investigateurs qui réussiront leur jet de SAN seront enclins à penser que la blessure de Manusco, quoique spectaculaire, n'était pas aussi grave qu'elle le semblait. En revanche, ceux qui rateront leur jet auront pleinement conscience de la terrible réalité...

Les personnes présentes, soucieuses d'éviter un scandale, se mettent à hurler et se précipitent vers la sortie. Tout le monde s'enfuit, du maire au dernier des plongeurs.

Certains gardent suffisamment de présence d'esprit pour emprunter la porte de derrière, mais la plupart se contentent de dévaler l'escalier à la suite de Manusco. Ce dernier, poussé sans ménagement, tombe en bas des marches, et les clients pris de panique le piétinent sans même le remarquer. Il a beau se débattre en grognant, les fuyards passent sur son corps de plus en plus ensanglanté. Voir un homme mourir pour la seconde fois est un spectacle insupportable, même pour les videurs normalement imperturbables qui gardent l'entrée du club : ils filent sans demander leur reste.

Une fois la dernière vague passée, le cadavre disloqué remue encore. Il se remet sur ses pieds et sort en titubant dans la rue en quête de son meurtrier. "Joey !" ne cesse-t-il de grommeler. Et son cri semble traduire une détermination farouche.

Dès qu'il aperçoit la forme sanguinolente qui se tient au milieu de la chaussée, le conducteur de la première estafette de police à arriver sur les lieux perd le contrôle de son véhicule. Sa voiture dérape et heurte de plein fouet Pete Manusco, qu'elle cloue littéralement contre un réverbère. Cette fois, le comptable ne bouge plus : son corps est coupé en deux.

### Un petit conseil

Mitch Wester, le leader de l'orchestre, remarque l'investigateur qui est couvert de morceaux de cervelle. "Vous êtes blessé ?! Mon dieu, mon dieu, vous êtes blessé ! Comment vous sentez-vous ?" Toutefois, dès qu'il réalise que le personnage n'a pas été touché, Wester ramasse son cornet à pistons et fait comme tout le monde : il prend la tangente.

Leroy Turner se retrouve seul sur la scène. Avachi au pied d'un mur, les yeux grands ouverts, il est occupé à écluser une bouteille. Quand les sirènes de police commencent à retentir dans le lointain, il se lève brusquement et se dirige vers les loges avec l'intention de sortir par la fenêtre de la salle de bains. S'il rencontre en chemin les investigateurs, voici ce qu'il leur dit...

"Z'allez avoir des pépins, si vous vous tirez pas. Venez... j'connais une issue." C'est un homme sans malice, mais il s'éclipsera rapidement dès que tout le monde sera sorti.

### Un indice important

Au cours de leur fuite, la carte de visite d'une entreprise de pompes funèbres va tomber de la poche de Wester ou de Turner (selon les circonstances).

**Morgan & Dupuy**
**POMPES FUNEBRES CHRETIENNES**
**Au service des familles afro-américaines depuis 1871**
**172nd & West Charles Streets**
**ELkhorn 6617**

Au dos de la carte, la date du lendemain a été griffonnée, accompagnée de ces quelques mots : *11 heures pile. Amène ta trompette. Ambiance New Orleans.*

### L'homme du gouvernement

Roger Daniels est un agent du Trésor appartenant à une unité spécialisée dans l'application des lois sur la Prohibition. Si le Gardien le désire, il peut éventuellement assister à l'assassinat de Manusco au Blue Heaven.

Daniels a été chargé d'enquêter sur l'implication de certains élus dans la contrebande d'alcool. Ce grand rouquin d'une trentaine d'années est un homme foncièrement honnête. Il porte une arme, mais il répugne à s'en servir. Anxieux de gagner du galon, il rêve de devenir célèbre et ne désespère pas de se lancer un jour dans la politique.

Son intervention peut vous permettre d'étoffer un peu l'intrigue du scénario. Ainsi, par exemple, ce "dry agent" (lit. "agent sec" : agent qui combat les trafiquants d'alcool. NdT) peut être amené à croire que les investigateurs appartiennent à un gang de "bootleggers" (trafiquants. NdT). S'il les soumet à une filature, il pourra alors, le cas échéant, les aider à se sortir d'un mauvais pas. Il incombe au Gardien de décider s'il convient d'en faire un allié,

un adversaire ou de limiter son rôle à celui "d'élément comique". Quoi qu'il en soit, Daniels n'acceptera jamais de boire un verre d'alcool...

# Investigations nocturnes

Les personnages peuvent, s'ils le souhaitent, rester au *Blue Heaven* afin d'aider la police. S'ils disent la vérité, les agents se contenteront d'enregistrer leurs dépositions avant de les laisser rentrer chez eux.

Au cas où ils n'auraient pas assisté à la fin tragique de Manusco, ils en apprendraient tous les détails en interrogeant un ivrogne du quartier. A moins que vous ne préfériez qu'ils soient renseignés par un couple respectable n'ayant pas réussi à trouver de taxi.

Si les investigateurs essayent de rencontrer des membres de l'orchestre, peu de Noirs accepteront de révéler quoi que ce soit à des Blancs ou à des Orientaux, même s'ils sont eux-mêmes des musiciens. Tout ce qu'il sera possible d'apprendre, en insistant, c'est que Mitch Wester doit se rendre le lendemain aux funérailles d'un certain Freddie Fayette. Ukrezia Borden, une vieille Noire que son âge met à l'abri des craintes des autres mortels, se laissera aller à quelques confidences : "Laissez les gars de l'orchestre tranquilles. Y z'ont rien fait d'mal. Buster Bedson, le batteur, il a juste une patte de poulet dans sa grosse caisse. Oui m'sieur ! Savez c'que ça veut dire, non ?" Cette histoire de patte de poulet est un mensonge éhonté, uniquement destiné à égarer les joueurs trop épris de Vaudou.

## Prise de conscience

Laissez les joueurs effectuer quelques jets de dés (en Occultisme ou en Mythe de Cthulhu) qui leur permettront de réaliser que Manusco a été ressuscité de manière inexplicable. Un jet d'Idée réussi leur fera en outre remarquer que la résurrection s'est produite au moment où l'orchestre jouait un morceau intitulé "Dead Man Stomp".

Plusieurs possibilités d'action s'offriront à eux. Quoi qu'il en soit, il est primordial qu'ils se rendent aux funérailles de Fayette. C'est en effet au cours de cette cérémonie qu'ils retrouveront Leroy Turner.

# Les journaux du matin

Les quotidiens matinaux consacrent leurs gros titres à l'assassinat de Manusco et à la façon dont le malheureux, animé par une indomptable volonté de vivre, s'est traîné jusque dans la rue où il a été tué par ceux-là même qui auraient dû lui porter secours. Comme les journalistes tiennent là un bon filon, les éditions des jours suivants seront émaillées de diverses réflexions sur le sens de la vie.

Dans tous les articles, Pete Manusco est présenté comme un simple comptable qui travaillait à son compte. Son casier judiciaire étant vierge, il était certainement entré au *Blue Heaven* dans un moment de faiblesse. La police estime d'ailleurs qu'il a dû être victime d'une méprise et que son meurtrier l'a sans doute confondu avec un gangster.

Les services municipaux annoncent que le *Blue Heaven Ballroom* a été placé sous scellés et se félicitent que ce lieu de dépravation ait enfin été localisé. Le gérant du club, un certain Roland Marlow, a été interpellé pour divers délits mineurs... et relâché après payement d'une caution.

L'agent du gouvernement Roger Daniels confirme que le club vendait bien de l'alcool. Sa photo apparaît dans presque tous les quotidiens ; il semblerait bien que sa carrière soit lancée...

## L'Emancipateur et le leader syndical

Il est possible de trouver l'*Emancipateur*, un quotidien noir, dans les kiosques. Il se distingue nettement des autres au niveau du ton employé par ses reporters. Ses premières pages ne couvrent pas du tout les mêmes événements que les journaux blancs, si ce n'est qu'il y est fait mention de troubles au Soudan anglo-égyptien. Un long article est consacré à Marcus Garvey — un nationaliste noir — que l'on voit arborer un uniforme militaire chamarré sur une photographie. Un autre, signé par un certain Monsieur Du Bois, du NAACP (un syndicat), traite du système de métayage en vigueur dans le sud des Etats-Unis et de ses conséquences sur l'éducation, la santé et les conditions générales d'existence des populations noires. Diverses rubriques abordent des thèmes de tous ordres et parlent d'autres célébrités de la communauté noire américaine ; un jet d'Idée réussi permettra d'en déduire que l'*Emancipateur* est parfaitement adapté à son lectorat. Ce journal n'a strictement rien à voir avec les quotidiens blancs et sa façon de couvrir l'actualité est radicalement différente... même quand il s'agit de base-ball ! L'affaire Manusco n'y est mentionnée nulle part.

S'ils réussissent un jet de Chance, les investigateurs remarqueront une publicité pour l'Entreprise de Pompes Funèbres Morgan & Dupuy.

La rubrique nécrologique annonce par ailleurs que cette entreprise organise à 11 heures les obsèques d'un dénommé Frederick Lincoln Fayette, beau-frère de Mitchel Wester, le chef de l'orchestre du *Blue Heaven*. Une procession est prévue après l'office religieux.

Une consultation des archives de l'*Emancipateur* ou de la bibliothèque la plus proche (ou une conversation avec M. Wester, dont l'adresse se trouve dans l'annuaire téléphonique) permettra d'apprendre que Fayette s'est tué accidentellement deux jours plus tôt en se tirant une balle dans la tête. Des témoins ont affirmé que le coup était parti tout seul alors que le malheureux s'amusait avec son revolver. Le défunt laisse une veuve : Elizabeth Wester Fayette. Monsieur Fayette possédait un camion et travaillait comme transporteur.

# Pete Manusco

Les adresses du bureau et du domicile de Manusco sont indiquées dans l'annuaire. En agissant vite, les investigateurs peuvent se rendre à ces deux endroits avant la police. La porte du bureau a été forcée et tous les dossiers classés à la lettre "B" ont disparu. Un jet en Trouver Objet Caché permettra de trouver un papier griffonné dans une corbeille.

***Monsieur M., retrouvé moi cet nuit au Blue Heavin. Votre santé et votre sécurité en dépende. J.***

Une fouille approfondie de l'appartement fera découvrir un cahier rempli de coupures de journaux consacrées à Archie "le Boss" Bonato ; tous les articles remontent à un an et demi environ. Un examen attentif des relevés bancaires de Manusco révélera que, depuis cette époque, le comptable recevait régulièrement des versements de mille dollars.

## Une rumeur intéressante

Une visite au poste de police central ou une conversation avec un inspecteur chargé de l'enquête permettra d'apprendre que le médecin légiste est prêt à jurer que Manusco a été tué sur le coup par la blessure qu'il a reçu à la tête, la balle ayant pulvérisé plus de la moitié de son cerveau. Il n'a donc pas pu se relever...

# Les funérailles de Fayette

Quand une famille noire se réunit pour des funérailles, les membres des autres races sont toujours traités selon leur mérite : les curieux sont refoulés, les trouble-fête menacés, puis expulsés, les amis du défunt accueillis à bras ouverts, et ceux qui éprouvent un réel chagrin sont sûrs d'être consolés. Laissez les investigateurs choisir le comportement qu'ils désirent adopter.

Au cours de la cérémonie, un proche de la famille Fayette va venir s'enquérir auprès d'eux — quelle que soit la couleur de leur peau — du lien qui les unissait au disparu. Le plus simple consistera alors à prétendre que Fayette avait travaillé pour eux, qu'ils appréciaient ses qualités professionnelles et que la nouvelle




Leroy Turner

de sa mort les a profondément attristés. Ces informations feront rapidement le tour de l'assemblée.

Une fois l'office religieux terminé, six porteurs sortent dans la rue un grand cercueil de sapin. Deux policiers noirs à moto ouvrent la voie au cortège et s'emploient à réguler la circulation aux intersections. Des membres du Five-Stars Band attaquent alors "I'll See You on Judgement Day", tandis qu'une procession se forme derrière la bière.

Tout au long du chemin qui conduit jusqu'au cimetière, de nouvelles personnes vont se joindre au cortège, alors que les Five-Stars joueront avec solennité divers hymnes religieux. Les musiciens sont alignés juste derrière le cercueil. Wester marche en tête, tandis que le batteur, qui porte sa grosse caisse sur la poitrine, reste un peu en retrait. Tous les visages expriment un profond recueillement.

Au moment où ils passent devant des boutiques, les investigateurs ont soudain l'impression d'être épiés. En réussissant un jet en Trouver Objet Caché, ils repèrent alors Leroy Turner debout dans l'encadrement d'une porte, de l'autre côté de la rue, qui regarde passer la procession en fumant une cigarette. Le fait d'apercevoir Turner n'atténue toutefois pas leur sensation d'être observés à la dérobée.

Leroy finit par éteindre sa cigarette pour se joindre au cortège. Quand l'orchestre attaque les premières notes de "Closer Walk With Thee", il se place au côté de Wester, porte son instrument à ses lèvres et commence à jouer des notes mélancoliques en harmonie avec la mélodie du cornettiste. Un murmure approbateur parcourt la foule. La musique est superbe.

Alors que Turner joue depuis une vingtaine de secondes, demandez à vos joueurs d'effectuer un jet en Ecouter. S'il est réussi, ils percevront des grognements étouffés provenant de l'intérieur du cercueil. Entendre ces bruits leur fera perdre 0/1D2 points de Santé Mentale.

## Un second homme mort entre dans la danse

Les porteurs vacillent, tandis que leur fardeau commence à s'agiter tout seul. Désorientés, ils se lancent mutuellement des regards stupéfaits. La foule retient son souffle et l'orchestre s'arrête de jouer. Soudain, le couvercle de la bière s'ouvre violemment et les porteurs laissent tomber leur charge. Le défunt Frederick Fayette apparaît alors, livide, haletant et écumant. Des hurlements et des cris retentissent ; l'assistance cède à la panique. Malgré le talent de l'embaumeur, la blessure du mort est horrible à voir, et les témoins de la scène perdent 0/1D6 points de Santé Mentale.

Fayette jaillit du cercueil fracassé et se jette aussitôt sur l'un des porteurs qui se met à hurler. "C'est toi qui as appuyé sur la gâchette, Freddie... j'ai rien fait !" Au Gardien de décider s'il dit la vérité.

Diverses personnes tentent de circonvenir Fayette, qui se tortille et s'agite afin de se soustraire à leur emprise. Si les investigateurs essayent de l'immobiliser, demandez-leur des jets sous 5 fois leur FOR ; un échec signifiera que le mort parvient à libérer un de ses bras et s'en sert pour frapper les gens qui l'entourent.

Au bout d'un moment, Lizzie Fayette vient se placer devant son mari et lève sa voilette noire. Ses joues sont trempées de larmes et elle gémit : "Freddie, est-ce bien toi ?" Fayette s'immobilise instantanément et la considère avec effarement, avant de rejeter la tête en arrière et d'émettre un effroyable hurlement. Le fluide d'embaumement sourd de sa bouche comme une sorte de bave verdâtre. Il laisse ensuite échapper un faible sanglot et se recroqueville en tenant ses genoux entre ses bras tremblants, puis se fige complètement. Il est mort une seconde fois, de chagrin cette fois, et ne reviendra plus hanter les vivants.

La foule paraît alors vouloir se retourner contre l'embaumeur — Monsieur Dupuy — et ses deux assistants, qui faisaient partie du cortège. Une phrase revient sur toutes les lèvres : "Ils l'ont enterré vivant !" L'intervention des deux motards permet aux trois malheureux de s'en tirer sans trop de dommages, mais les policiers appelés en renfort, croyant avoir affaire à une émeute, décident d'arrêter tout le monde. Leur action va mettre le feu aux poudres. Des coups sont échangés... et pas mal de monde

terminera la journée derrière les barreaux d'une cellule ou sur un lit d'hôpital.

Les investigateurs peuvent se rendre utiles, s'ils en expriment le désir, en intercédant auprès de la police, en utilisant leur compétence en Crédit, ou en mettant à profit leurs notions en Premiers Soins pour panser les blessés. S'ils font preuve de bonne volonté, cela leur vaudra la reconnaissance de la communauté noire. Laissez-les discuter avec quelques PNJ.

### L'observateur

Pendant la confusion, demandez aux joueurs de faire un nouveau jet en Trouver Objet Caché. Si celui-ci est réussi, ils remarqueront un petit homme blanc en costume brun qui se tient à quelque distance de l'attroupement. Dès qu'il se sentira repéré, il se dirigera d'un pas rapide vers une Packard grise garée un peu plus loin dans la rue. Les investigateurs présents au *Blue Heaven* la nuit précédente reconnaîtront en lui l'assassin de Pete Manusco. La Packard aura largement le temps de partir avant qu'ils puissent se frayer un chemin jusqu'à elle au travers de la foule surexcitée. Joey Larson sait que les personnages ont été témoins de son crime. Il connaît leur adresse et envisage de plus en plus sérieusement de s'occuper d'eux... de manière définitive. Pour l'heure, toutefois, il va se rendre auprès du Boss Bonato afin de lui rapporter les événements qui se sont produits lors des obsèques de Fayette.

## Leroy Turner

Si personne ne se met en travers de son chemin, Turner profite du tumulte pour s'esquiver discrètement. Joey Larson a cependant eu l'occasion de constater à deux reprises que sa trompette semble avoir le pouvoir de réveiller les morts... un pouvoir pour le moins inhabituel. Si les investigateurs veulent discuter avec Turner, le trompettiste acceptera volontiers de boire un verre en leur compagnie.

Il est encore sous le choc des événements de ces deux derniers jours et la moindre marque d'attention amicale suffira à lui délier la langue. "Je joue de la trompette depuis dix ans et je n'ai jamais rien vu de *pareil*."

Son nouvel instrument lui a été offert par Monsieur Louis Armstrong en personne. Il y a de cela quelques jours, il jouait avec des amis. Lorsqu'il est sorti pour griller une cigarette dans la ruelle voisine, Armstrong est venu lui parler. "Tu es tellement bon musicien, Leroy, que je veux te donner ma trompette." Et c'est ce qu'il a fait.

Un jet réussi en Psychologie révélera que les choses ont bien dû se passer comme le raconte Turner, mais qu'il semble cependant avoir été intrigué par quelque chose dont il n'a pas encore parlé... Si on lui pose des questions à ce sujet, il dira : "Les yeux de Monsieur Armstrong, mec, on aurait dit deux puits insondables. C'était vraiment étrange !" Turner ne répétera toutefois pas une des phrase employées par Armstrong/Nyarlathotep : "Avec cette trompette, mon gars, tu joueras à en réveiller les morts !"

L'instrument en question a quatre pistons, au lieu de trois. Sa finition argentée, craquelée, fait beaucoup penser à une peau de serpent ou d'alligator. Des symboles étranges ont été gravés à l'intérieur de son pavillon. Des jets en Mythe de Cthulhu ou en Occultisme ne permettront pas de déterminer leur signification.

Turner repoussera toutes les propositions qui lui seront faites pour racheter sa trompette ; il refusera même de la prêter afin qu'elle puisse être soumise à un examen approfondi. "Cet instrument est mon gagne-pain ; il unit mon corps et mon âme ; je n'en ai jamais eu d'aussi bon."

Si les investigateurs tentent de s'emparer de l'objet par la force, ses cris ameuteront toutes les personnes présentes dans le bar et ils devront alors battre en retraite.

### Enquête sur Leroy Turner

Le jour suivant, les personnages peuvent essayer d'enquêter sur Leroy Turner en dépensant un peu d'argent et en utilisant leurs compétences en Marchandage, Baratin, Discussion ou Crédit. Leur tâche sera grandement facilitée s'ils comptent parmi eux quelques Noirs et savent rester courtois en toutes circonstances, sans jamais céder à l'impatience. Le simple fait d'évoquer les funérailles de Fayette devrait leur permettre d'obtenir des informations intéressantes : les rumeurs concernant cette affaire vont bon train. Notez que s'ils ont fait la connaissance de Mitch Wester, celui-ci pourra leur révéler la plupart des renseignements détaillés ci-dessous.

Leroy Turner ne jouit pas d'une très bonne réputation au sein de sa communauté et auprès de ses confrères musiciens. Tout le monde le tient pour un être instable. Chaque fois qu'il a un engagement, il se laisse aller à boire et perd sa place en moins d'une semaine. Et quand il promet de faire quelque chose, il ne tient jamais parole.

Pourtant, certaines personnes éprouvent quand même pour lui de la sympathie. Il y a deux ans, quand il est arrivé de la Nouvelle-Orléans avec sa compagne, Marnie Smeaton, celle-ci a été tuée par une voiture grise dont le conducteur a pris la fuite. Les gens pensent que le véhicule en question était conduit par des étudiants.

Turner vit dans une minuscule chambre de la 174ème rue. Ses possessions se limitent à une trompette, deux costumes, trois chemises, quatre boîtes pleines de partitions et une photographie d'une jeune femme souriante.

### Monsieur Louis Armstrong

Les investigateurs peuvent entrer en contact avec Louis Armstrong par l'intermédiaire d'une agence artistique réservée aux Noirs. Pour le rencontrer, il leur faudra dépenser un peu

### Kidnapping

Peu de temps après les funérailles, Joey Larson va kidnapper Leroy Turner. Cette péripétie annonçant la conclusion du scénario, le Gardien ne devrait la faire intervenir qu'au moment propice. Elle peut ainsi se produire juste après la conversation avec les investigateurs, la nuit, alors que Turner dort dans sa chambre, ou au cours d'une des fréquentes dérives éthyliques dont le trompettiste est coutumier. Si les personnages n'assistent pas directement à l'enlèvement — après avoir terminé leur enquête sur le passé de Turner, par exemple — vous devrez trouver un moyen de les orienter sur le gang Bonato.

Leroy Turner est sur le point de traverser la rue, lorsqu'une Packard grise survient dans un crissement de pneux et s'arrête à sa hauteur. Deux Blancs en jaillissent et contraignent le musicien à monter avec eux à l'arrière du véhicule. Ce dernier démarre aussitôt sur les chapeaux de roues. Le rapt n'a pris que quelques secondes.

Si les investigateurs disposent d'une voiture, ils peuvent immédiatement se lancer à la poursuite des kidnappeurs. S'ils sont à pied, il leur faut d'abord trouver un taxi (il y en a justement un au coin de la rue). Dans les deux cas, ils doivent réussir un jet en Conduire une Automobile pour réussir à filer la Packard sans être repérés par ses occupants. Déterminez qui tient le volant (Benny, le chauffeur de taxi, a 60% en Conduire une Automobile).

Si son tirage est raté, le conducteur des gangsters, Little Jimmy (Conduire une Automobile 90%), essaye de semer ses poursuivants. Le Gardien aura la possibilité, s'il le souhaite, de simuler une poursuite en voitures. Il peut toutefois se contenter de continuer à faire des jets en Conduire une Automobile. Si les investigateurs ratent successivement deux de ces tirages, les bandits parviendront à les semer. A l'inverse, si Little Jimmy rate deux jets successifs, les personnages arriveront à échapper à la vigilance des gangsters.

Si la Packard prend le large, il faudra réussir un jet en Chance et en Trouver Objet Caché pour la découvrir, arrêtée sur le parking d'un grand garage situé dans un quartier en ruines. L'endroit est désert et entouré de terrains vagues. La porte du bâtiment n'est pas verrouillée.

Si les investigateurs réussissent leur filature, ils verront les kidnappeurs garer leur véhicule avant d'entrer avec Turner dans le garage.

d'argent et réussir quelques jets de Baratin, de Crédit ou de Chance. Armstrong a vécu à Chicago de 1922 à 1924 ; il jouait à l'époque avec King Oliver. En 1924 il est parti à New York avec Fletcher Henderson, avant de revenir à Chicago en 1925.

Louis Armstrong est un personnage jovial, mais il sera interloqué par les questions qui lui seront posées. Il a entendu parler de Leroy Turner, c'est vrai, mais il ne l'a jamais vu jouer. Et il ne lui a certainement pas offert une trompette...

# Une surprise pour Joey

Les hommes de Bonato utilisent le garage pour décharger les livraisons d'alcool en provenance de distilleries clandestines installées à l'extérieur de la ville. Deux poids lourds attendent d'ailleurs que l'on s'occupe de leur contenu et les investigateurs pourront mettre leur présence à profit pour se dissimuler. La grande salle aménagée à l'arrière du bâtiment tient lieu à la fois de bureau et de Q.G.. L'atelier donne sur une ruelle adjacente. Les stores sont tirés, mais ils sont vieux et mités. Il est possible, depuis la venelle, de voir et d'entendre tout ce qui se passe à l'intérieur. Les personnages peuvent cependant tenter de s'introduire subrepticement dans la place en passant par la porte principale.

Turner est conduit au travers du garage jusqu'au bureau, où les bandits l'attachent solidement à une chaise en veillant à ne pas entraver ses mains et ses bras. On lui rend ensuite sa trompette. Joey Larson se tient debout dans un coin. Quatre autres gangsters l'entourent. Tous témoignent la plus grande déférence à la septième personne présente : Archie "le Boss" Bonato, un gros homme en bras de chemise qui fume un énorme havane.

Si les investigateurs se contentent d'épier le gang sans agir, ils vont pouvoir assister à la scène décrite ci-après. S'ils décident à un moment ou à un autre de passer à l'action, le Gardien devra ajuster les événements en conséquence. L'objectif de cette scène est de confronter Turner au pouvoir de sa trompette, ce qui lui fera perdre la raison.

Le Boss Bonato commence par demander si c'est bien là l'homme dont on lui a parlé, ce à quoi Joey répond par l'affirmative. Le tueur raconte alors les funérailles et la manière dont Freddie Fayette a été ressuscité. Il ajoute que Laurette, sa petite amie noire, lui a dit qu'il s'agissait d'un pouvoir vaudou et que le gang pourrait éventuellement en tirer parti. Bonato se contente d'émettre de grosses bouffées de fumée pendant un instant, avant de demander à Joey s'il est sûr de ce qu'il avance. Le tueur opine. "J'espère que c'est pas encore une de tes embrouilles", déclare le chef, "comme l'histoire Manusco où t'as salopé le boulot." "Pas de danger, Boss," répond Joey, "je me suis pas laissé emporter par mon enthousiasme." "Parce que tu sais que la fermeture du *Blue Heaven* nous coûte un paquet de pognon," ajoute Bonato. "Tu devais juste intimider le mec, Joey, et maintenant, va falloir que je trouve un nouveau comptable."

Le Boss Bonato tire voluptueusement sur son cigare et il adresse un clin d'œil aux porte-flingues qui se tiennent de chaque côté de Larson. "Okay, Joey, j'vais te donner la preuve de ma confiance." Il fixe les mains du tueur. "Je veux que tu te descendes toi-même." Un silence oppressant emplit soudain la pièce. Joey Larson est agité de tics nerveux, mais ne fait aucun geste.

"Ecoute, Joey, ne m'as-tu pas dit que le Négro ici présent est capable de te ramener à la vie ? Alors, où est le problème ? Tire-toi une balle dans le crâne."

Comme son homme de main ne réagit toujours pas, Bonato ordonne à Little Jimmy de se charger de la besogne. Au dernier moment, Joey essaye de dégainer son calibre 45 à canon long, mais le Boss l'abat le premier, avant de lui tirer une balle en plein coeur pour plus de sûreté. Little Jimmy se penche alors sur le cadavre ensanglanté. "Il est mort, patron."

Archie secoue la tête d'un air affligé. "Joey, je t'ai toujours dit que ton flingue était trop encombrant pour le tir rapide." Il se tourne ensuite vers Leroy Turner. "Okay, jazzeux, à toi de jouer."

Le trompettiste déglutit avec difficulté et attaque "High Society". Les secondes s'écoulent. Le corps de Joey est soudain agité de spasmes et commence à se redresser. Les personnes présentes laissent toutes échapper une bordée de jurons, y compris Leroy, mais Bonato insiste pour qu'il continue à jouer. Le mort se jette alors sur le Boss en crachant du sang, mais Little Jimmy ouvre le feu sur lui avec sa mitraillette et lui loge près d'une centaine de balles dans le corps. Turner interprète en tremblant "Tiger Rag", tandis que le mort-vivant semble danser la gigue sous l'impact des projectiles qui le déchiquettent. Les balles sifflent dans toute la pièce, dont l'atmosphère est saturée d'une écoeurante odeur de sang et de cordite. Le magasin de la mitraillette est bientôt vide. Les murs et le sol sont couverts de morceaux de feu Joey Larson. Les gangsters, après avoir fait des signes de croix, s'accordent un remontant. Archie Bonato n'arrive pas à croire ce qu'il a vu. Leroy Turner, quant à lui, joue "Nearer My God To Thee". Assister à cette scène fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale.

# Le blues de Leroy

Si les investigateurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, un jet d'Idée leur suggère que Turner, qui a désormais sombré dans la démence, s'est peut-être rendu au cimetière afin de ressusciter la femme qu'il aime. Marnie Smeaton a beau être morte et enterrée, il a le moyen de la ramener à la vie. Même si quelques années se sont écoulées depuis son décès, il doit bien y avoir encore quelque chose dans sa tombe. Quoi que décident les joueurs, Leroy Turner arrivera au cimetière avant leurs personnages.

Un fossoyeur peut éventuellement leur indiquer où se trouve la sépulture de la jeune femme, à moins qu'ils ne repèrent au loin la silhouette efflanquée du trompettiste. Quelques descriptions sinistres accompagnées de jets en Chance ou en Trouver Objet Caché feront monter la tension. Lorsqu'ils le rejoignent, Turner se tient près de la tombe de Marnie Smeaton. L'embouchure de la trompette est déjà posée sur ses lèvres et il a le pied droit levé, prêt à marquer la cadence. "Les amis, ce morceau est dédié à Marnie," marmonne-t-il avant de commencer à jouer.

Il va exprimer dans sa musique tout le désespoir de sa vie, son goût pour l'alcool, sa passion pour le jazz, son amour pour la défunte et ses frustrations. Les notes qui sortent de sa trompette sont empruntes d'une douce mélancolie, aussi puissante et irrésistible que la vie elle-même.

Le sol se soulève brusquement. Les ailes d'un ange de marbre se craquellent et tombent à terre. Une pierre tombale en granit bascule sur le côté et se brise. Aussi loin que porte le son de l'instrument, les morts grognent en se rappelant les souvenirs de leur vie passée. Marnie Smeaton a entendu la complainte de son amant : une forme tordue et desséchée, ni vivante ni morte, s'extrait avec difficulté de terre. De partout proviennent des craquements, des gémissements et des sifflements. Les témoins de cette scène perdent 0/1D3 points de Santé Mentale.

Turner refuse de se dessaisir de sa trompette, dont il se sert, le cas échéant, comme d'une matraque. Si on lui en laisse la possibilité, il prend la fuite en bondissant par-dessus les sépultures éventrées, les pierres tombales frémissantes et les tombes en train de s'ouvrir, jusqu'à ce qu'il trouve un endroit où il peut recommencer à jouer. Il continue ce manège aussi longtemps qu'il n'a été ni tué, ni assommé, et que son instrument reste utilisable (son alliage extraterrestre lui confère 25 Points de Vie).

Si le jeune homme est mortellement blessé, il se redresse et ferme les yeux, avant de porter sa trompette à ses lèvres ensanglantées. Il va employer son dernier souffle à émettre une note rauque et sinistre, dont l'écho lui permet de continuer à jouer alors même qu'il est mort. Et comme il n'a plus besoin de respirer, le son continu qu'il produit s'enfle et gagne graduellement en puissance, jusqu'à être assez fort pour pulvériser les plaques de marbre et arracher les portes des mausolées. Voir Turner se changer en mort-vivant coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Vivant ou mort, Turner s'obstinera à jouer jusqu'à ce que tous les cadavres du cimetière se libèrent de leur cercueil et se dressent à l'air libre. Ces dépouilles malhabiles se souviendront de ceux qui leur ont causé du tort par le passé. Elles partiront d'un pas hésitant afin d'aller se venger et leur haine des vivants ne cessera de grandir avec le temps. Les investigateurs perdent 1D6/1D20 points de Santé Mentale et risquent maintenant d'être attaqués par divers morts ressuscités.

Depuis les tréfonds du néant, Nyarlathotep éclate d'un rire féroce et inhumain. Le son de la trompette de Turner franchit les barrières de l'espace et se répercute jusqu'au centre même du

cosmos, où il se mêle à la mélopée obscène jouée par les flûtistes aveugles et idiots de la cour d'Azathoth.

# Conclusion

Si les cadavres du cimetière sortent de leurs tombes, le Gardien devra décider quel comportement ils adopteront, ainsi que la manière dont les vivants appréhenderont cet événement. Les récits concernant ces résurrections seront certainement assimilés à des délires de malades mentaux. Les autorités attribueront les incidents à des vandales ou à des émeutiers.

Si les investigateurs tuent Turner afin de contrecarrer ses projets, accordez-leur 1D6 points de Santé Mentale. En revanche, s'ils réussissent à arrêter le trompettiste sans l'abattre, donnez-leur en 2D6 points. La destruction de la trompette leur en vaudra 1 point supplémentaire. En outre, s'ils capturent Bonato au moment où celui-ci vient de commettre un meurtre, ils gagneront encore 1D3 points de Santé Mentale et la police leur remettra une prime de 1 000 $. Little Jimmy sera toutefois le seul à être inculpé, pour assassinat et port d'arme prohibé. Il sortira de prison au bout de onze mois. Le *Blue Heaven* rouvrira ses portes et, après quelques travaux de peinture, sera à nouveau prêt à accueillir des clients.

Même s'il survit à cette aventure, Leroy Turner aura définitivement perdu la raison et passera le reste de son existence dans un asile psychiatrique. Il restera de longues heures, silencieux, à écouter la musique de la cour d'Azathoth qui résonnera encore dans sa tête. Chaque nuit, il attendra que sa tendre Marnie vienne le chercher.

Si les investigateurs se sont liés d'amitié avec Wester, celui-ci leur enverra, quelques semaines après la conclusion de cette histoire, un exemplaire du premier disque des Five-Stars, enregistré quelques jours avant le meurtre de Manusco. Sur une des faces, il y aura le morceau "The Dead Man Stomp", sur lequel Leroy Turner exécute un solo de trompette...

## Après que Joey est mort une seconde fois

Les investigateurs sont-ils intervenus ? Si tel n'est pas la cas, Bonato ordonnera à ses hommes de décharger l'un des camions. Puis il confiera le trompettiste — qui n'arrête pas de se tordre en tous sens — à Little Jimmy, en lui demandant d'aller l'enfermer dans la cave du *Mama Chantelle*, un bordel qui lui appartient. Leroy parviendra à sauter de la voiture pendant le trajet et se perdra dans la foule, ne s'arrêtant ensuite que pour jouer quelques notes de temps à autre. Little Jimmy reviendra raconter ce qui s'est passé à son chef.

Si les personnages tentent d'empêcher le meurtre de Joey Larson, vous devrez improviser en fonction de leurs actions. Turner s'enfuira dès qu'il le pourra (ses mains sont libres, ne l'oubliez pas). Les joueurs risquent cependant d'avoir du mal à se débarrasser de cinq ou six criminels endurcis sans encaisser quelques pertes. Le plus sage serait encore d'appeler la police. Parmi les éléments qui peuvent être découverts dans le garage se trouvent les dossiers "B" disparus du bureau de Manusco.

# Caractéristiques

Les caractéristiques des protagonistes sont présentées dans l'ordre de leur apparition. Les morts ressuscités doivent être traités comme des zombies. Ils ne perdront qu'un seul Point de Vie chaque fois qu'ils seront blessés par un revolver ou une arme capable d'empaler. Dans tous les autres cas, les dommages qui leur seront infligés devront être divisés par deux. Ces morts-vivants continueront à se battre tant qu'il leur restera un Point de Vie. En principe, la vision d'un zombie entraîne une perte de 0/1D8 points de Santé Mentale. Mais vous pouvez ajuster la quantité de points perdue en fonction de l'aspect de chaque cadavre. Un groupe de ces créatures peut ôter jusqu'à 8 points d'un seul coup.

### LEROY TURNER, 28 ans, musicien alcoolique

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 14 | TAI 16 | INT 11 | POU 9 |
| DEX 18 | APP 10 | EDU 9 | SAN 39 | PV 15 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Coup de Poing 50%, 1D3 points de dommages +bd.

**Compétences :** Improviser 72%, Jouer de la Trompette 92%, Supporter l'Alcool 65%.

### JOEY LARSON, 24 ans, porte-flingue

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 11 | TAI 8 | INT 10 | POU 7 |
| DEX 16 | APP 7 | EDU 11 | SAN 23 | PV 10 |

**Bonus aux dommages :** +0.

**Armes :** Revolver cal. 45 à canon long 60%, 1D10+2 points de dommages.
Mitraillette Thompson 45%, 1D10+2 points de dommages.
Couteau à Cran d'Arrêt 64%, 1D4 points de dommages.

### PETE MANUSCO, 40 ans, comptable zombie

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 17 | CON 15 | TAI 11 | INT 0 | POU 1 |
| DEX 6 | APP 6 | EDU 0 | SAN 0 | PV 13 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Coup de Poing 30%, 1D3 points de dommages +bd.
Lutte 25%, dommages spéciaux.

### MITCH WESTER, 39 ans, chef d'orchestre

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 14 | TAI 15 | INT 15 | POU 17 |
| DEX 13 | APP 13 | EDU 10 | SAN 85 | PV 15 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Arme :** aucune.

**Compétences :** Baratin 43%, Chanter 54%, Composer de la Musique 48%, Eloquence 67%, Jouer du Cornet 77%, Premiers Soins 41%, Psychologie 36%, Trouver Objet Caché 52%.

### ROGER DANIELS, 31 ans, agent fédéral

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 12 | TAI 15 | INT 16 | POU 13 |
| DEX 12 | APP 11 | EDU 15 | SAN 65 | PV 14 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Revolver cal. 38 50%, 1D10 points de dommages.
Lutte 50%, dommages spéciaux.
Coup de Poing 60%, 1D3 points de dommages +bd.

**Compétences :** Conduire Automobile 60%, Comptabilité 45%, Discussion 47%, Droit 55%, Ecouter 67%, Pharmacologie 15%, Suivre une Piste 13%, Trouver Objet Caché 62%.

### FREDDIE FAYETTE, 27 ans, zombie animé

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 24 | CON 27 | TAI 17 | INT 0 | POU 1 |
| DEX 7 | APP 6 | EDU 0 | SAN 0 | PV 22 |

**Bonus aux dommages :** +2D6.

**Armes :** Etranglement 35%, 1D8 points de dommages.
Lutte 35%, dommages spéciaux.
Coup de Poing 20%, 1D3 points de dommages +bd.

### ARCHIE "LE BOSS" BONATO, 46 ans

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 13 | CON 16 | TAI 15 | INT 13 | POU 13 |
| DEX 14 | APP 9 | EDU 12 | SAN 47 | PV 16 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Revolver cal. 45 à canon court 60%, 1D10+2 points de dommages.
Coup de Poing 64%, 1D3 points de dommages +bd.

**Compétences :** Aller au Fond des Choses 59%, Baratin 71%, Droit 13%, Ecouter 48%, Etre Sarcastique 78%, Trouver Objet Caché 51%.

### LITTLE JIMMY FOSTER, 34 ans, chauffeur

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 17 | CON 17 | TAI 18 | INT 10 | POU 14 |
| DEX 12 | APP 8 | EDU 10 | SAN 61 | PV 18 |

**Bonus aux dommages :** +1D6.

**Armes :** Mitraillette Thompson 73%, 1D10+2 points de dommages.
Coup de Poing Américain 58%, 1D3+2 points de dommages +bd.
Batte de Base-Ball 52%, 1D8 points de dommages + bd.

### JOEY LARSON, 24 ans, zombie répugnant

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 18 | CON 17 | TAI 8 | INT 0 | POU 1 |
| DEX 8 | APP 3 | EDU 0 | SAN 0 | PV 13 |

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Lutte 25%, dommages spéciaux.

### LEROY TURNER, 28 ans, trompettiste zombie

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 18 | CON 21 | TAI 16 | INT 0 | POU 1 |
| DEX 9 | APP 5 | EDU 0 | SAN 0 | PV 19 |

**Bonus aux dommages :** +1D6.

**Armes :** Lutte 25%, dommages spéciaux.
Trompette 40%, 1D6 points de dommages + bd*.
* *La trompette a 25 Points de Vie.*

### SIX POLICIERS

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Revolver cal. 38 40%, 1D10 points de dommages.
Matraque 40%, 1D6 points de dommages +bd.
Lutte 40%, dommages spéciaux.

| | *FOR* | *CON* | *TAI* | *DEX* | *POU* | *PV* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **ART** | 13 | 16 | 14 | 16 | 13 | 15 |
| **BOB** | 17 | 14 | 13 | 12 | 11 | 14 |
| **FERGUS** | 13 | 12 | 12 | 11 | 9 | 12 |
| **NATE** | 12 | 11 | 15 | 11 | 10 | 13 |
| **ROY** | 15 | 13 | 13 | 10 | 11 | 13 |
| **STAN** | 16 | 10 | 12 | 8 | 15 | 11 |

### SIX EMEUTIERS OU GANGSTERS

**Bonus aux dommages :** +1D4.

**Armes :** Revolver cal. 38 40%, 1D10 points de dommages (gangsters uniquement).
Gourdin 40%, 1D6 points de dommages +bd (émeutiers uniquement).
Coup de Poing 40%, 1D3 points de dommages +bd (tous).

| | *FOR* | *CON* | *TAI* | *DEX* | *POU* | *PV* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **UN** | 13 | 15 | 15 | 16 | 12 | 15 |
| **DEUX** | 12 | 14 | 14 | 10 | 11 | 14 |
| **TROIS** | 12 | 17 | 17 | 12 | 9 | 17 |
| **QUATRE** | 13 | 12 | 12 | 11 | 10 | 12 |
| **CINQ** | 12 | 11 | 15 | 11 | 11 | 13 |
| **SIX** | 14 | 12 | 12 | 8 | 15 | 12 |

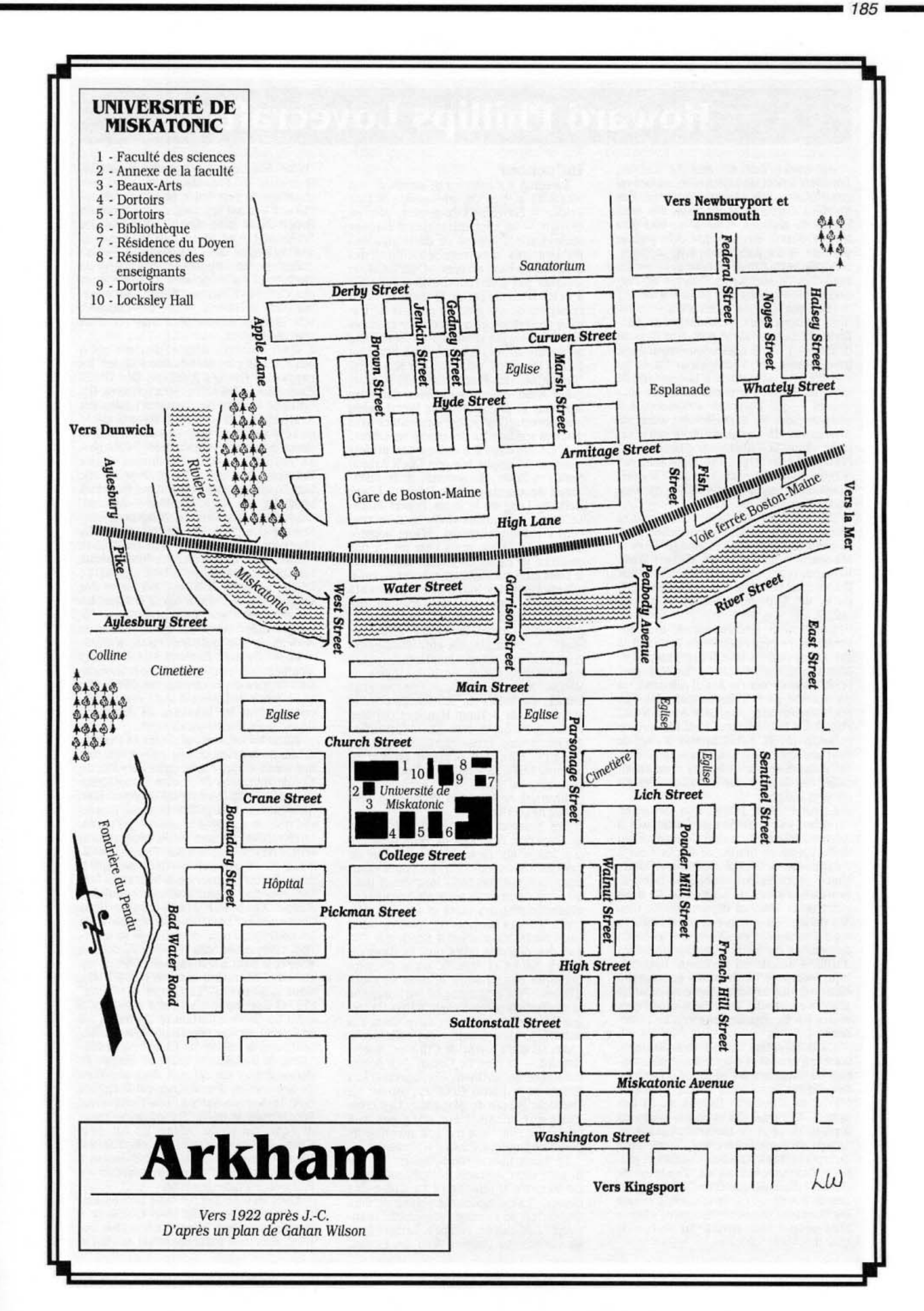
### SIX MORTS-VIVANTS

**Bonus aux dommages :** +1D6.

**Armes :** Lutte 25%, dommages spéciaux.
Morsure 20%, 1D2 points de dommages.

| | *FOR* | *CON* | *TAI* | *DEX* | *POU* | *PV* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **UN** | 24 | 27 | 14 | 9 | 1 | 21 |
| **DEUX** | 19 | 15 | 14 | 7 | 1 | 15 |
| **TROIS** | 21 | 21 | 18 | 6 | 1 | 20 |
| **QUATRE** | 21 | 18 | 14 | 6 | 1 | 16 |
| **CINQ** | 23 | 24 | 16 | 5 | 1 | 20 |
| **SIX** | 27 | 17 | 10 | 4 | 1 | 14 |




UNIVERSITÉ DE MISKATONIC
1 - Faculté des sciences
2 - Annexe de la faculté
3 - Beaux-Arts
4 - Dortoirs
5 - Dortoirs
6 - Bibliothèque
7 - Résidence du Doyen
8 - Résidences des enseignants
9 - Dortoirs
10 - Locksley Hall
Vers Newburyport et Innsmouth
Sanatorium
Derby Street
Federal Street
Noyes Street
Halsey Street
Apple Lane
Brown Street
Jenkin Street
Gedney Street
Curwen Street
Marsh Street
Eglise
Esplanade
Whately Street
Hyde Street
Vers Dunwich
Armitage Street
Rivière
Aylesbury
Pike
Fish
Street
Gare de Boston-Maine
Vers la Mer
High Lane
Voie ferrée Boston-Maine
Miskatonic
West Street
Water Street
Garrison Street
Peabody Avenue
River Street
Aylesbury Street
East Street
Colline
Cimetière
Main Street
Eglise
Eglise
Eglise
Parsonage Street
Church Street
Cimetière
Eglise
Sentinel Street
Université de Miskatonic
Crane Street
Lich Street
Boundary Street
Fondrière du Pendu
College Street
Powder Mill Street
Walnut Street
Hôpital
Pickman Street
Bad Water Road
French Hill Street
High Street
Saltonstall Street
Miskatonic Avenue
Washington Street
Vers Kingsport
LW
Arkham
Vers 1922 après J.-C.
D'après un plan de Gahan Wilson

# Howard Phillips Lovecraft

Au cours des 46 ans de sa vie, Lovecraft a écrit 65 histoires (certaines en collaboration avec d'autres auteurs), des dizaines d'articles et d'essais, des centaines de poèmes et près de 100 000 lettres. Aussi étrange que cela puisse paraître, il n'a jamais employé l'appellation "Mythe de Cthulhu" pour désigner les nouvelles de son "cycle Cthulhu et Yog-Soth-oth" — comme il se plaisait à dire.

Bien que tous ses récits aient en commun certains lieux, personnages et artefacts, ils ne procèdent pas d'un dessein délibéré ou d'une quelconque mythologie préexistante. Ce n'est qu'à la fin de sa carrière — et sans doute à la demande de certains de ses correspondants les plus jeunes — que Lovecraft a commencé à intégrer dans ses nouvelles des éléments provenant de ses premières œuvres. Ainsi, dans "Le Cauchemar d'Innsmouth" (1931), les hybrides Profonds adorent Dagon, une créature qui n'était jusqu'alors apparue que dans l'histoire portant son nom, en 1917.

De même, la cité fictive d'Arkham et son Université de Miskatonic, cités pour la première fois dans "L'Image dans la Maison Déserte" (1920) et "Herbert West, Réanimateur" (1921-1922), n'ont fait l'objet d'un véritable développement qu'à partir de "L'Abomination de Dunwich" (1928).

L'effroyable *Necronomicon*, une des créations les plus célèbres de Lovecraft, a lui aussi connu une lente évolution. Mentionné d'abord dans "Le Molosse" (1922), son auteur est Abdul Alhazred, un poète arabe qui était déjà apparu dans un récit antérieur, "La Cité sans Nom" (1921). En fait, Alhazred était un surnom enfantin qu'HPL s'était inventé à l'âge de cinq ans, après que son imagination avait été enflammée par la lecture d'un exemplaire des *Mille et Une Nuits* appartenant à son grand père.

La paternité de l'expression "Mythe de Cthulhu" est généralement attribuée à August Derleth. Ecrivain lui-même et fan de la première heure, ce dernier est à l'origine de la société d'édition Arkham House, entièrement vouée à la publication des œuvres de Lovecraft. Le sens exact de ce terme a depuis suscité bien des débats. De nombreux passionnés se sont notamment employés à relever les apparitions du Mythe dans les nouvelles d'HPL, à définir un panthéon hypothétique composé de divinités étranges, à concevoir une histoire cohérente de notre univers et à tenter vainement d'expliquer toutes les facettes de cette création littéraire.

Dans le même temps, des dizaines, voire des centaines d'écrivains professionnels ou amateurs ont continué à produire des œuvres ayant pour thème central le Mythe de Cthulhu. Ils ont au fil des années développé des concepts originaux à partir de ceux de Lovecraft, parfois au mépris de toute cohérence. Chaosium a incorporé dans *L'Appel de Cthulhu* la plupart des inventions de l'auteur de Providence, ainsi que celles de quelques-uns de ses disciples, de manière à ce que les Gardiens puissent librement choisir leur propre conception du Mythe de Cthulhu.

## Influences

Lovecraft n'a guère eu de succès de son vivant. Et si, très tôt, une cohorte de fans avides — écrivains eux-mêmes, pour la plupart — se sont intéressés à lui, ses œuvres n'ont jamais eu droit qu'à des publications semi-régulières dans des magazines bon marché. Comme il ne jouissait pas d'une popularité comparable à celle d'un Seabury Quinn, il tirait l'essentiel de ses maigres revenus de travaux de révision et de réécriture exécutés pour le compte d'autres auteurs. Il a même été le "nègre" du roi de l'évasion Harry Houdini, pour lequel il a écrit "Prisonnier des Pharaons" (1924). C'est grâce à des histoires publiées dans des fanzines, et plus tard dans Weird Tales, que Lovecraft est entré en contact avec d'autres spécialistes des contes macabres.

C'est ainsi qu'il a connu des professionnels accomplis tels que Clark Ashton Smith et Robert E. Howard, et de talentueux débutants comme Derleth, Frank Belknap Long ou le jeune Robert Bloch. Le destin a toutefois voulu qu'il ne rencontre personnellement qu'une poignée de ces confrères, mais cela ne l'a pas empêché de nouer de solides amitiés par le biais d'un volumineux courrier — car il affectionnait les longs développements épistolaires dans lesquels il abordait des thèmes aussi variés que la littérature, la philosophie et les sciences. Avant sa mort, le cercle de ses correspondants comptait des noms aussi connus que ceux de Henry Kuttner, C.L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price et Fritz Leiber. Certaines de ses lettres ont été compilées par Arkham House et publiées en cinq volumes aux Etats-Unis par Necronomicon Press (partiellement traduits par Christian Bourgois Editeur en France. NdT). Des milliers d'autres sont conservées dans les archives de l'Université de Brown à Providence, ville natale de l'écrivain.

Les histoires et les mondes de fiction de Lovecraft, à l'instar de ceux imaginés par Smith, ont rapidement fait l'objet de longues discussions dans les milieux érudits. Et il n'a pas fallu longtemps pour que les deux écrivains s'empruntent mutuellement des idées et fassent référence à leurs œuvres respectives dans leurs récits. Ainsi, c'est à Smith que l'on doit des divinités telles que Tsathoggua, Atlach Nacha et Abhoth, ou le grimoire magique connu sous le nom de *Livre d'Eibon*. C'est également lui qui a imaginé la civilisation préhistorique d'Hyperborée, que Lovecraft a souvent citée dans ses nouvelles. Mais d'autres ont collaboré à l'édification du Mythe de Cthulhu. Robert Howard — le père de Conan — a donné naissance au terrifiant *Unausprechlichen Kulten* et à Justin Geoffrey, auteur de l'horrible *Peuple du Monolithe*. Ces créations ont aussitôt été intégrées aux œuvres d'HPL, qui n'a pas manqué de parler de l'antique Cimérie d'Howard.

Le jeune Robert Bloch, quant à lui, a inventé deux ouvrages blasphématoires : *De Vermiis Mysteriis* et *Le Culte des Goules*. Il s'est également permis de faire dévorer un personnage ressemblant beaucoup à HPL par un Vampire Stellaire dans sa nouvelle "Le Visiteur Venu des Etoiles" (1935). Soucieux de lui rendre la pareille, le maître de Providence ne s'est pas contenté de reprendre plusieurs de ses idées, il a aussi fait assassiner un certain Robert Blake dans "Celui Qui Hantait les Ténèbres" (1936). Frank Belknap Long, un ami de longue date, a participé à l'œuvre commune en apportant les Chiens de Tindalos et les Mangeuses d'Espace, ainsi que l'ignoble Chaugnar Faugn, qui apparaît dans "L'Horreur Venue des Collines", une histoire directement inspirée d'un rêve de Lovecraft.

C'est toutefois August Derleth qui a contribué le plus activement à étoffer les rangs des Grands Anciens, des Dieux Extérieurs et des races extraterrestres. Il a continué à écrire des histoires basées sur le Mythe de Cthulhu bien après le décès de Lovecraft, intervenu en 1937. Il a ainsi donné naissance, entre autres, à Cthugha, au Peuple Tcho-Tcho, à Ithaqua et aux Habitants des Sables. Il a également situé bon nombre de ses récits dans des villes imaginées par son inspirateur — Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport — et inventé des personnages tels que le Dr Shrewsbury, qui emploie la magie pour se rendre dans la gigantesque bibliothèque inhumaine placée en orbite autour de l'étoile Celaeno. Bien que certaines des conceptions de Derleth soient critiquables — notamment son acharnement à créer un panthéon de dieux bons autour de Nodens ou ses tentatives visant à rattacher les Grands Anciens aux éléments alchimiques —, on doit lui être reconnaissant de n'avoir pas ménagé ses efforts afin que l'œuvre de Lovecraft soit toujours disponible dans les librairies au cours des décennies qui ont suivi sa mort.

Parmi les créations préférées de Derleth, citons encore Hastur, une grande créature qui serait emprisonnée sous les eaux du Lac de Hali, près de la ville Carcosa, sur une planète du système d'Aldebaran. Bien qu'il ne cite Hali et Carcosa que brièvement dans un de ses premiers contes, Lovecraft vouait une réelle admiration à leur inventeur, Ambrose Bierce (1842-1914 ?), un journaliste américain qui a aussi été un pionnier de la littérature fantastique. Son auteur favori était toutefois Edgar Allan Poe (1809-1849), dont l'influence est nettement perceptible dans les nouvelles datant du début de sa maturité, comme "Je Suis d'Ailleurs", dont le style et le sujet même rappellent beaucoup ceux de Poe. Arthur Machen (1863-1947), dont la nouvelle "Le Grand Dieu Pan" (1894) développe un thème similaire à celui de "L'Abomination de Dunwich", a également eu une importance déterminante. Quant à Robert W. Chambers (1865-1933), la mystérieuse pièce de théâtre *Le Roi en Jaune*, qui apparaît dans plusieurs de ses contes, a probablement inspiré à HPL le *Necronomicon*, les *Manuscrits Pnakotiques* et les autres grimoires maudits qui l'ont rendu célèbre. En fait, c'est Chambers qui le premier a emprunté à Bierce Carcosa et le Lac de Hali, ce qui a peut-être incité son admirateur de Providence à faire de même.

Quoi qu'il en soit, de tous les contemporains de Lovecraft, Lord Dunsany a certainement été celui qui a exercé sur lui la plus forte influence. C'est en effet la

nouvelle de Dunsany "Les Dieux de Pegana" (1905) qui lui a donné l'idée de coucher ses rêves sur le papier et de concevoir un panthéon de dieux imaginaires. Enfin, Algernon Blackwood, un autre écrivain de son époque qu'il appréciait, s'est inspiré quant à lui de diverses légendes amérindiennes pour créer le Wendigo, qu'August Derleth a plus tard intégré au Mythe sous le nom d'Ithaqua.

## Lovecraft tel qu'en lui-même

Bien que des désordres nerveux chroniques aient empêché Lovecraft de poursuivre une scolarité normale, il a été un enfant précoce et un lecteur vorace. Lorsque son père a été interné, sa mère et lui sont partis s'installer chez M. Whipple, son grand-père maternel. C'est dans la bibliothèque de ce dernier qu'il a découvert les *Mille et Une Nuits*, les mythologies grecque et romaine, ainsi qu'Edgar Allan Poe. Il a rédigé son premier conte, "La Petite Bouteille de Verre", à l'âge de six ans. C'est à la même époque qu'il a rêvé des effroyables Maigres Bêtes de la Nuit dépourvues de visages (il devait toute sa vie faire des rêves particulièrement impressionnants). Ses lectures ont en outre développé chez lui un goût pour l'époque géorgienne (1720-1830. NdT) qui lui est resté jusqu'à sa mort.

Lovecraft, qui devait se décrire plus tard comme un "matérialiste invétéré", éprouvait également une grande attirance pour les sciences. En 1899, il s'est lancé dans l'édition d'un petit journal intitulé *The Scientific Gazette*, auquel a rapidement succédé *The Rhode Island Journal of Astronomy*. Pour vendre ces publications, il partait des journées entières à bicyclette faire du porte-à-porte. Son grand-père bien-aimé est mort alors qu'il n'avait que treize ans. Son père, quant à lui, avait succombé à la maladie au Butler Hospital quelques années plus tôt, en 1898. Divers revers financiers ayant englouti la fortune des Whipple, la mère de Lovecraft et ses tantes ont été contraintes de vendre la propriété familiale pour aller vivre dans des appartements plus modestes. Ce concours de circonstances a profondément affecté l'enfant. Il a fallu le retirer du collège en 1905 et en 1908 à cause de ses problèmes nerveux, ce qui l'a empêché de passer ses examens de fin d'études.

Lovecraft n'a jamais occupé de véritable emploi rémunéré. Pour subvenir à ses besoins, il a toujours dû se contenter des reliefs de la fortune familiale et des maigres revenus que lui procuraient ses occupations de "nègre" et de correcteur. Aristocrate dans l'âme, il a toute sa vie été tiraillé entre son désir d'être reconnu en tant qu'écrivain professionnel et des aspirations esthétiques détachées de toute préoccupation matérielle. Pourtant, ses premières tentatives pour vendre ses histoires de fiction ont été couronnées d'un succès inespéré. Edwin Baird, le rédacteur en chef de *Weird Tales*, a en effet accepté les cinq premières nouvelles qu'il lui avait envoyées. Cela lui a valu d'apparaître au sommaire de neuf des onze numéros qu'a publiés cette revue entre la fin de 1923 et le début de 1925.

Malheureusement, les choses ont changé lorsque la direction de *Weird Tales* a été confiée à Farnsworth Wright. Ce dernier, malgré ses compétences indiscutables, n'appréciait pas Lovecraft et celui-ci a dès lors essuyé des refus de plus en plus fréquents. Ainsi, par exemple, "L'Appel de Cthulhu" — une nouvelle unanimement considérée comme un "classique" — a été rejetée plusieurs fois avant d'être publiée. Les tentatives d'HPL pour se plier aux exigences commerciales du nouveau rédacteur en chef n'ont guère eu plus de succès. Wright a détesté "Les Montagnes Hallucinées" et "Dans l'Abîme du Temps", deux récits célèbres qui ont finalement paru dans les pages d'un magazine concurrent, *Astounding Stories*. "L'Affaire Charles Dexter Ward", quant à elle, n'a même pas été publiée du vivant de Lovecraft. Ecœuré par toutes ces difficultés, celui-ci s'était résolu à ne plus proposer ses contes aux éditeurs. Et si "La Maison de la Sorcière" a quand même vu le jour, c'est uniquement parce que Derleth a secrètement soumis cette nouvelle à Wright en le suppliant de l'accepter.



## Un cercle en pleine expansion

Paradoxalement, c'est à la même époque qu'HPL a exécuté l'essentiel de ses révisions littéraires, qui s'apparentaient en fait à un vrai travail de nègre. Il n'était en effet pas rare qu'il rédige une histoire complète à partir de quelques vagues suggestions émises par un soi-disant "auteur". Ainsi, des nouvelles comme "La Malédiction de Yig" et "Le Tertre" de Zelia Bishop, ainsi que "L'Horreur dans le Musée" et "Surgi du Fond des Siècles" d'Hazel Heald, sont dues à plus de 90% à son talent. Et alors que Wright acceptait sans rechigner de tels récits, il persistait à refuser ceux que Lovecraft lui proposait sous son propre nom.

L'emprunt de divinités, grimoires et thèmes à d'autres écrivains étant alors une pratique courante, HPL s'y est adonné dans plusieurs de ses révisions. Deux nouvelles attribuées à Bishop ont pour cadre le sud-ouest des Etats-Unis et décrivent une race d'humanoïdes cavernicoles qui adorent Cthulhu... ainsi que Tsathoggua et Yig, deux créations de Clark Ashton Smith. Dans "Surgi du Fond des Siècles", l'existence de Ghatanothoa, une nouvelle divinité associée aux Fungi de Yuggoth, est révélée par *Les Cultes Sans Nom* de Robert E. Howard. Quant à "L'Horreur Dans le Musée", elle nous permet de découvrir les Vagabonds Dimensionnels et un nouveau Grand Ancien : Rhan-Tegoth.

Les années 40 et 50 ont vu le Mythe de Cthulhu prendre de l'ampleur. Mais si Robert Bloch et James Wade-Wade ont ajouté quelques pièces à l'édifice, c'est August Derleth qui a le plus contribué à son développement en écrivant un grand nombre d'histoires originales et en réalisant des "collaborations posthumes" à partir des notes laissées par Lovecraft. Il a toutefois fallu attendre 1964 pour que Ramsey Campbell donne une nouvelle impulsion au Mythe. Encouragé par Derleth, ce jeune Anglais a publié *L'Habitant du Lac* (1964), un recueil de pastiches cthulhiens ayant pour cadre la Vallée de Severn, en Angleterre. Les créatures et les races originales décrites dans ces nouvelles, quoique distinctes de celles imaginées par HPL, avaient de nombreux points communs avec elles.

Parmi les plus célèbres, citons Y'golonac, Glaaki, les Insectes de Shaggaï et toutes sortes de monstres plus ou moins divins. En 1971, un autre écrivain anglais, Brian Lumley, a repris le flambeau. C'est à lui que nous devons entre autres les Chthoniens, les mystérieux *Fragments de G'harne* et le sorcier Titus Crow.

De nombreux auteurs actuels reconnaissent avoir été influencés directement par Lovecraft : Gary Myers, Basil Cooper, T.E.D. Klein, David Drake et Thomas Ligotti. Beaucoup d'autres, à l'instar de Stephen King, ont également collaboré à des anthologies consacrées au Mythe de Cthulhu. Rares sont ceux qui peuvent prétendre ne rien devoir au maître de Providence.

Lovecraft est mort en 1937, à l'âge de 46 ans, des suites d'un cancer et de la maladie de Bright. Sa mère s'était éteinte en 1921, au bout de deux années passées dans l'établissement où son époux avait été interné avant elle. Après un bref mariage et un désastreux déménagement à New York, HPL était retourné en 1926 à Providence, où il a vécu avec deux tantes jusqu'à sa mort. S'il a été moins productif à la fin de sa vie, les nouvelles datant de cette époque comptent parmi ses meilleures. Il a néanmoins trouvé le temps de se rendre en divers lieux qui excitaient sa passion pour les antiquités : le Maine, Philadelphie, le Québec, St. Augustine, Charlotte, la Nouvelle-Orléans, Salem et Nantucket. Il voyageait en bus, dormait dans des auberges de jeunesse et se nourrissait de gâteaux secs, de fromage et de haricots en boîtes. Ses périples lui ont certainement permis d'assouvir son goût pour tout ce qui était ancien et décrépit...

Il ne fait aucun doute que Lovecraft était — à tous les points de vue — un étrange personnage. Prédisposé à l'hypocondrie et mûr avant l'âge, il a basé toute son existence sur des concepts sociaux et artistiques hérités des siècles passés et totalement incompatibles avec son temps. Allergique au froid et aux fruits de mer, c'était néanmoins un scientifique et un philosophe doté d'un esprit curieux et alerte. Il a exercé un ascendant énorme sur la plupart de ses amis. Certains — encouragés et guidés par son érudition et ses théories absurdes — ont connu une célébrité sans commune mesure avec celle dont a joui leur mentor de son vivant. 55 ans se sont écoulés, mais ses oeuvres n'ont rien perdu de leur efficacité et Lovecraft est plus connu qu'il ne l'a jamais été. Ceux qui le découvrent aujourd'hui — que ce soit grâce à des films, des jeux ou des bandes dessinées — sont aussi fascinés par ses créations bizarres et ses mondes cauchemardesques que l'ont été ses contemporains.

## Chronologie des Evénements Relatés dans les Nouvelles de Lovecraft

**1877** — Disparition de la secte de la Sagesse Etoilée à Providence, Rhode Island : "Celui qui Hantait les Ténèbres".

**11 MAI 1878** — Une mystérieuse momie est découverte sur une île inconnue dans le Pacifique Sud par le capitaine Charles Weatherby, du cargo *Eridanus*, qui reliait Wellington (Nouvelle-Zélande) à Valparaiso (Chili). Elle est confiée au Cabot Museum de Boston : "Surgi du Fond des Siècles".

**31 OCTOBRE 1889** — Assassinat de Walker Davis par sa femme Audrey, victime d'une crise de folie dans les parages de Binger, en Oklahoma : "La Malédiction de Yig".

**JUIN 1892** — Une mystérieuse météorite tombe dans la cour de Nahum Gardner, non loin d'Arkham : "La Couleur Tombée du Ciel".

**1893** — Disparition d'Edwin Lillbridge, reporter au *Telegram* de Providence, au cours d'une enquête sur la secte de la Sagesse Etoilée : "Celui qui Hantait les Ténèbres".

**1er NOVEMBRE 1907** — Une opération de police démantèle une étrange secte dans les marais proches de la Nouvelle Orléans. Quarante-sept arrestations : "L'Appel de Cthulhu".

**17 AVRIL 1908** — Alonzo Typer est vu pour la dernière fois avant qu'il ne disparaisse dans la vieille résidence Van der Heyl des environs d'Attica, Etat de New York : "Le Journal d'Alonzo Typer".

**1908** — Une mystérieuse figurine de pierre est présentée par l'inspecteur de police John Raymond Legrasse aux membres de la Société Archéologique Américaine réunis à Saint Louis pour leur assemblée annuelle : "L'Appel de Cthulhu".

**2 FÉVRIER 1913** — Naissance de Wilbur Whateley à Dunwich : "L'Abomination de Dunwich".

**17 MAI 1922** — Le capitaine James P. Orne du bateau de pêche *Alma* capture une colossale créature marine dotée d'un seul oeil. Elle est exposée à Boston. Entrée payante : "Le Monstre Invisible".

**8 AOUT 1922** — Mort par noyade de James P. Orne et d'une douzaine d'autres personnes dans des circonstances mystérieuses : "Le Monstre Invisible".

**MI OCTOBRE 1923** — Décès du docteur Munoz à New York : "Air Froid".

**1er AOUT 1924** — Décès du vieux sorcier Whateley à Lammas. Sa fille Lavinia et son petit-fils Wilbur lui survivent : "L'Abomination de Dunwich".

**8 AOUT 1924** — Mort du capitaine Edward Norrys, en relation avec les folies soudaines de M. Thornton (parapsychologue) et de M. Delapore (propriétaire), au cours de l'exploration d'une caverne souterraine située en dessous du prieuré d'Exham. Quelques mois plus tard, le vieil édifice sera démoli : "Des Rats dans les Murs".

**DU 23 MARS AU 2 AVRIL 1925** — Le jeune sculpteur Henry Anthony Wilcox sombre dans la démence et le délire après avoir fait des rêves étranges. Il guérit le 2 avril, mais ne se rappelle de rien : "L'Appel de Cthulhu".

**2 AVRIL 1925** — L'équipage de l'*Emma*, qui reliait Auckland (Nouvelle-Zélande) à Valparaiso (Chili), découvre une étrange île volcanique. Lors d'une expédition sur cette île, six hommes trouvent la mort, alors qu'un autre devient fou. Le capitaine Gustaf Johansen, seul survivant, meurt un peu plus tard en proie à la démence à bord de son navire : "L'Appel de Cthulhu".

**1926** — Le jeune poète talentueux Justin Geoffrey meurt dans un asile de fous : "La Chose sur le Seuil".

**31 OCTOBRE 1926** — Mort de Lavinia Whateley. Son fils illégitime Wilbur lui survit : "L'Abomination de Dunwich".

**HIVER 1926-1927** — Décès de George Gammell Angell, professeur honoraire de langues sémites à l'Université Brown de Providence, après qu'il a été agressé par un marin : "L'Appel de Cthulhu".

**3 NOVEMBRE 1927** — Inondations sans précédent dans le Vermont. Les eaux charrient d'étranges cadavres : "Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres".

**HIVER 1927-1928** — Enquête gouvernementale à Innsmouth et explosion des entrepôts portuaires. Un sous-marin tire des torpilles au large de Devil's Reef : "Le Cauchemar d'Innsmouth".

**DÉBUT AOUT 1928** — Wilbur Whateley est tué par un gros chien dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic. Son corps inhumain se désagrège : "L'Abomination de Dunwich".

**AOUT 1928** — Le tertre hanté situé près de Binger en Oklahoma est en partie exploré par un ethnologue spécialiste des cultures amérindiennes. Après quelques examens préliminaires, le scientifique se refuse inexplicablement à entreprendre des fouilles plus profondes : "Le Tertre".

**DU 9 AU 15 SEPTEMBRE 1928** — Les professeurs Armitage, Rice et Morgan de l'Université de Miskatonic mettent fin à l'Abomination de Dunwich le dimanche 15 septembre : "L'Abomination de Dunwich".

**12 SEPTEMBRE 1928** — Albert Wilmarth de l'Université de Miskatonic rend visite à Henry Akeley. Akeley disparaît et Wilmarth prend la fuite : "Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres".

**20 SEPTEMBRE 1930** — Une équipe scientifique commanditée par l'Université de Miskatonic embarque à Boston à bord du voilier *Arkham* à destination de l'Antarctique : "Les Montagnes Hallucinées".

**9 NOVEMBRE 1930** — L'expédition de l'Université de Miskatonic jette l'ancre dans la baie de Mc Murdo : "Les Montagnes Hallucinées".

**22 JANVIER 1931** — Le professeur Lake et ses compagnons s'enfoncent profondément dans les terres. Ils annoncent avoir découvert de nouvelles formes de vie avant de cesser toute émission radio : "Les Montagnes Hallucinées".

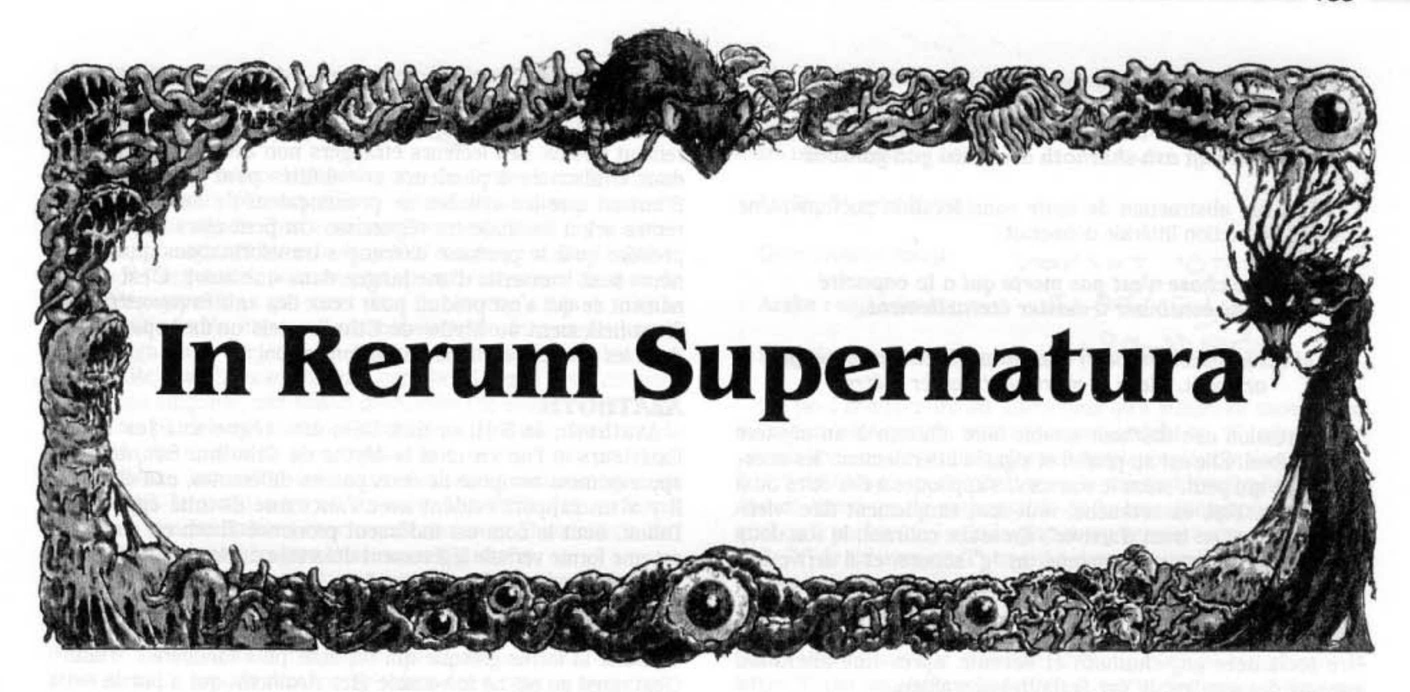
**2 SEPTEMBRE 1931** — Mort du célèbre entomologiste Henry Sargent Moore, professeur à l'Université de Columbia (Etat de New York), des suites d'une maladie du sommeil particulièrement virulente : "La Mort Ailée".

**23 JANVIER 1932** — Décès par crise cardiaque du médecin et entomologiste Thomas Slauenwite à Bloemfontain, en Afrique du Sud : "La Mort Ailée".

**1er DÉCEMBRE 1932** — Deux cambrioleurs présumés sont retrouvés morts au Cabot Museum de Boston. Ils semblent avoir péri pour une raison inconnue alors qu'ils tentaient de dérober la momie qui avait été offerte au musée en 1878 par le capitaine de l'*Eridanus* : "Surgi du Fond des Siècles".

**8 DÉCEMBRE 1932** — Autopsie effectuée sur la momie découverte par l'équipage de l'*Eridanus* en 1878. Les résultats n'en seront jamais communiqués : "Surgi du Fond des Siècles".

**17 JUILLET 1935** — Une expédition archéologique en Australie se termine. Dirigée par Nathaniel Wingate Peaslee — qui avait été frappé d'amnésie de 1908 à 1913 — elle était commanditée par l'Université de Miskatonic : "Dans l'Abîme du Temps".



# In Rerum Supernatura

La nature des choses surnaturelles. Voici quelques notes concernant le *Necronomicon*, son auteur, le puissant Cthulhu et les indices prouvant que le Mythe était connu dès la plus haute Antiquité. Elles constituent un résumé des recherches accomplies par feu Herr Doktor Phileus P. Sadowski, professeur de littérature arabe et de philo-pseudologie à l'Université de Sofia, Bulgarie.

## Le Necronomicon

Cet ouvrage clé est familier à beaucoup d'étudiants, bien que peu d'hommes vivant encore aujourd'hui aient eu la chance d'en étudier une édition originale. Des érudits tatillons ont en effet cru bon de maudire ce livre et d'en détruire toutes les copies existantes.

L'essentiel de ce que nous connaissons sur ce grimoire provient des écrits du fameux écrivain de fiction H.P. Lovecraft. D'après les recherches qu'il a menées, il apparaît que le nom "Necronomicon" est en fait le titre d'une traduction grecque réalisée en l'an 950 de notre ère par Theodorus Philetas à partir d'un manuscrit original en arabe. Une version latine de l'ouvrage grec a ensuite été exécutée en 1228 par Olaus Wormius — que nous qualifierons "d'Aîné", afin d'éviter toute confusion avec l'érudit homonyme qui a vécu au XVIème siècle — et c'est la seule qui ait subsisté jusqu'à nos jours. On peut trouver une analyse consacrée aux travaux de l'écrivain de Providence dans *H.P. Lovecraft : Le Roman de sa Vie* de L. Sprague de Camp (livre publié en France par NéO).

Le titre grec "Necronomicon", qui a été conservé pour la version latine, peut se traduire approximativement par "choses ayant trait aux coutumes/pratiques/lois de la mort" (de *nekros*, "la mort", et *nomos*, "coutumes", "pratiques" ou "lois"). Le titre original arabe de cet ouvrage était en fait *Kitab Al-Azif*, "le livre des hurlements des démons/Djinns du désert", ou, plus poétiquement, "le livre de Celui qui s'approche".

## Le nom de l'auteur

Lovecraft a commis dans sa description du livre une erreur qui ne lui est pas directement imputable. Elle résulte en effet d'une mauvaise transcription du manuscrit moyenâgeux, mais il convient néanmoins de la corriger ici. L'auteur du *Necronomicon* serait un Arabe dément, mort aux alentours de 738 après J.-C., appelé "Abdul Al-Hazrad". Or, aucun Arabe qui se respecte n'aurait jamais accepté d'être affublé d'un tel patronyme. Bien que dans les livres de fiction anglo-saxons "Abdul" soit le plus populaire des prénoms arabes, ce n'en est pas un. *Abd* signifie en fait "serviteur" ou "adorateur". Ainsi *Abd al-Malik* veut dire "esclave du roi", *Abd al-Rahman* (ou *Abdurrahman*) "adorateur de celui qui est généreux" et *Abd Allah* — que l'on orthographie plus communément en français "Abdallah" — "adorateur" ou "esclave de Dieu". Dans tous ces noms, "Al" ou "ul" correspond à l'article "le". "Allah", par exemple, se traduit par "le (seul) Dieu". *Abdul* signifie donc "l'adorateur/l'esclave de...", ce qui n'a aucun sens en arabe, car il faudrait un nom après ce terme.

De toute évidence, *Abdul Al-Hazrad* est donc une erreur de transcription due soit à Theodorus Philetas, soit — et c'est plus probable — à Olaus Wormius l'Aîné, qui ne connaissait pas l'arabe et a réalisé la version latine de l'ouvrage grec. Le vrai nom de l'auteur du *Necronomicon* est en fait *Abd al-Hazred*.

*Hazred* n'est pas un mot arabe. Il s'agit probablement d'une altération textuelle à partir de laquelle il doit être possible de retrouver le terme original. Les écrivains médiévaux ne comprenaient que partiellement les langues étrangères et n'avaient aucun dictionnaire bilingue à leur disposition. Ils se trompaient souvent dans leurs traductions et se fiaient beaucoup à la prononciation. C'est ainsi, par exemple, que l'arabe *hashisheen* a donné *assassinus* en latin, avant de devenir "assassin" en français. C'est sans doute ce qui s'est également produit pour *Hazred*, et j'incline à penser que le substantif originel était *Azrad*, un dérivé du verbe arabe *zarada* qui signifie "étrangler" ou "dévorer". Le nom correct de l'auteur du *Necronomicon* est selon toutes probabilités *Abd al-Azrad*, que nous pourrions traduire par "l'adorateur du Grand Etrangleur" ou "du Grand Dévoreur".

## Un couplet célèbre

Il est souvent fait référence à un verset fameux, dont le texte original recèle des informations importantes relatives au culte de Cthulhu qui sont restées ignorées jusqu'à ce jour. C'est ce que j'ai pu constater en étudiant le manuscrit arabe n° 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei... qui n'est en fait rien d'autre qu'un exemplaire de la première édition du *Necronomicon*.

Lovecraft a traduit ainsi ces célèbres vers...

***N'est pas mort ce qui à jamais dort,***
***Et au long des ères peut mourir même la mort.***

En caractères arabes, ils s'écrivent ainsi :

لا صينا ما قادرا يتبقى سرمدى
فإنا يجيء الشذاذ الموت قد ينتهى

Dans le texte original, la métrique de ces deux lignes s'établit comme suit (les "/" indiquent les syllabes accentuées) :

-/—-/—-/—-/.

En arabe phonétique, cela correspond à :

***la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi***
***fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi***

Si l'on fait abstraction de toute considération poétique, une possible traduction littérale donnerait :

***Cette chose n'est pas morte qui a la capacité***
***de continuer à exister éternellement,***

***Et si les (choses, temps ?) anormaux (bizarres, étranges)***
***arrivent, alors la mort peut cesser d'être.***

L'expression *ash-shuthath* semble faire allusion à un mystère plus profond. Elle est au pluriel et signifie littéralement "les anormaux", ce qui peut, selon le contexte, s'appliquer à des êtres ou à des choses. *Yaji*, en revanche, veut tout simplement dire "viennent" ou "sont en train d'arriver". En arabe courant, le son doux "j" est souvent prononcé comme un "g" sonore, et il arrive fréquemment que les dernières voyelles des mots soient abandonnées et qu'ils soient liés à tort et à travers, comme parfois en français. Ainsi, cette expression en arabe familier peut très bien être prononcée *yag-shuthath* et devenir, après une altération mineure des voyelles, le Yog-Sothoth lovecraftien.

Nous nous trouvons certainement confrontés ici à un passage extrait d'un rituel extrêmement ancien qu'utilisaient les sorciers arabes. Ceux-ci devaient psalmodier lors de leurs cérémonies impies *Yag-shuthath ! yag-shuthath !*, ce qui voulait dire : "Ceux (les temps ?) qui sont anormaux arrivent !". Il s'agit là d'une évidente référence au retour des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs, retour qui est l'objectif principal poursuivi par les adorateurs de Cthulhu, comme l'ont démontré Legrasse, Armitage et quelques autres.

## Le Necronomicon hongrois[1]

Cet ouvrage est catalogué sous le nom de *Kitab al-Azif*, manuscrit arabe, n° 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei. Il mesure vingt-et-un centimètres sur seize et est rédigé sur un parchemin rugueux partiellement décomposé et mangé par les vers. Il porte également des traces de brûlures sur son coin inférieur droit, comme s'il avait été jeté au feu, puis sauvé avant d'être complètement consumé.

Le texte a été écrit d'une main tremblante, peut-être celle d'un vieillard. En tout cas, le copiste n'était pas un scribe professionnel. Le type de parchemin et la calligraphie permettent d'affirmer que ce document date du huitième siècle après J.-C., et qu'il provient probablement de Syrie ou d'Irak. Du fait de son état de décrépitude avancée, seuls certains fragments du texte peuvent être déchiffrés avec une relative exactitude. Ils sont toutefois suffisants pour permettre la reconstitution des noms arabes originaux de nombreuses divinités du Mythe de Cthulhu si l'on fait appel à quelques notions de philologie.

Le texte original d'Abd al-Azrad a connu plusieurs révisions en arabe avant d'être traduit en grec, puis du grec en latin et, enfin, du latin en anglais. Il faut également savoir que ce redoutable ouvrage occulte est devenu rapidement si réputé qu'un grand nombre de copies apocryphes en ont été réalisées au fil des années par des charlatans qui n'avaient aucune connaissance du Mythe, mais voulaient néanmoins en tirer profit.

Plusieurs livres portant le titre de *Necronomicon* ont également été publiés récemment dans notre langue, chacun présenté comme la traduction littérale de l'original. Il y a même eu au moins une édition en collection de poche ! Aucune de ces publications n'a évidemment le moindre rapport avec le véritable manuscrit, à l'exception, peut-être, d'un recueil de peintures de H.R. Giger qui en respecte parfaitement l'esprit.

## Références postclassiques aux entités du Mythe dans divers langages

La traduction des noms propres présentait de nombreuses difficultés à l'époque médiévale. Les noms arabes apparaissent souvent sous des formes corrompues — Al-Qahira a ainsi donné "Le Caire" — notamment parce que les voyelles étaient rarement précisées dans cette langue, seules les consonnes étant ordinairement notées. Les lecteurs étrangers non avertis se trouvaient donc confrontés à plusieurs possibilités pour un même mot. D'autant que les syllabes se prononçaient de manières différentes selon les dialectes régionaux. On peut alors mieux comprendre qu'il se produise d'étranges transformations quand des noms sont transcrits d'une langue dans une autre. C'est certainement ce qui s'est produit pour ceux des entités associées traditionnellement au Mythe de Cthulhu tels qu'ils apparaissent dans les diverses éditions du *Necronomicon*.

**AZATHOTH**

Azathoth, le Sultan des Démons, règne sur les Dieux Extérieurs si l'on en croit le Mythe de Cthulhu. Son nom est apparemment composé de deux parties différentes, *aza* et *Thoth*. Il y a un rapport évident avec l'ancienne divinité égyptienne *Tahuti*, dont le nom est indûment prononcé Thoth en grec. *Aza* est une forme verbale légèrement déformée du mot arabe *izzu* qui signifie "pouvoir", "puissance" ou "force". En arabe, ce nom devait donc s'écrire *izzu Tahuti*, ce qui veut dire "Pouvoir de Thoth". Apparemment, Theodorus Philetas a traduit *Tahuti* en utilisant la forme grecque qui lui était plus familière : "Thoth". C'est ainsi qu'est né le vocable grec *Azathoth*, qui a par la suite été utilisé pour désigner en latin et en français la divinité en question.

**Latin :** *Azathoth*

**Grec :** *azathoth :* ʼΑζαθοθ

**Arabe :** *'Izzu Tahutiz :* عزّ طحوتي

Thoth et Tahuti étaient aussi deux "noms de code" employés par les sorciers lorsqu'ils désiraient faire secrètement allusion à Nyarlathotep, l'entité du Mythe de Cthulhu la plus adorée dans l'ancienne Egypte. Une fois traduit et interprété correctement, *Azathoth* signifie alors "Pouvoir de Nyarlathotep", cette dernière créature étant censée exécuter tous les ordres d'Azathoth, ce qui fait d'elle son "pouvoir" ou son "agent". Azathoth exerce donc bien un ascendant sur Nyarlathotep.

**CHTHONIENS**

*Chthonien* est une latinisation du mot grec *xthonios*, signifiant "celui qui habite sous la terre", ce qui correspond tout à fait aux Chthoniens tels que les décrit le Mythe de Cthulhu. Le nom arabe employé dans la version originale du *Necronomicon* est *al-ghariyun*, qui veut dire littéralement "ceux des cavernes", le singulier de ce mot étant *ghari*, traduisible par "d'une caverne".

**Latin :** *chthonius*

**Grec :** *xthollios :* χθονιος

**Arabe :** *al-ghariyun :* الغاريون

L'endroit connu pour être celui où s'est manifestée le plus souvent la race chthonienne est la cité de G'harne, située en Afrique du Nord. Les similitudes existant entre le nom G'harne et le vocable arabe *al-ghariyun* sont si évidentes qu'elles se passent de commentaire.

**SOMBRES REJETONS de Shub-Niggurath**

Ce nom a subi de nombreuses altérations au fil de ses traductions successives en grec, latin et anglais. Il s'agit en fait d'une combinaison de diverses épithètes appartenant à ces langues. Une partie du problème qui se pose à nous provient du fait que le terme Shub-Niggurath, dont on pense en général qu'il fait référence à la "Mère" des Sombres Rejetons, est peut-être tout simplement un titre attribué à ces créatures elles-mêmes. Leur génitrice étant plus connue sous le nom de "Chèvre Noire (ou Bouc Noir) des Bois aux Mille Chevreaux".

1 Chose étonnante, ni le document en question, ni le numéro de catalogue correspondant n'existent plus. Nous devons donc nous fier entièrement à la réputation sans tache de Herr Doktor Sadowski quant à la véracité de ses dires.

**Latin :** *juvenis nigritiae* الشباب

**Arabe :** *ash-shubab al muthlimun :* المظلمون

On comprend mieux la signification du terme si on le décompose en plusieurs phrases. "Shub" s'écrit certainement en arabe *shabb*, ce qui signifie "jeunesse" ou "jeune homme". Il y a certainement un rapport avec le "rejeton" employé dans "Sombre Rejeton". "Niggurath", pour sa part, paraît être une altération du mot latin *nigritiae*, qui veut dire "noirceur". Ainsi, Shub-Niggurath semble être une combinaison de termes arabes et latins signifiant "Rejeton de Noirceur" et désignant donc un Sombre Rejeton. Le nom employé par Abd al-Azrad pour ces entités est, au singulier, *ash-shabb al-muthlim* ("le sombre petit"), qui donne au pluriel *ash-shabb al-muthlimun*. Malheureusement, la partie du *Necronomicon* grec consacrée à ce sujet est pratiquement illisible, car elle a été considérablement endommagée par l'humidité, la moisissure et les vers. Les difficultés seraient moindres si nous savions exactement comment Theodorus a traduit la phrase arabe en grec, mais nous l'ignorons.

Comment ce barbarisme latino-arabe a-t-il pris forme ? Après la chute de l'Empire Romain, la langue latine classique s'est dégradée et a donné plusieurs dialectes qui sont à l'origine du français, de l'italien, de l'espagnol, du roumain et du romanche modernes. Un certain nombre d'idiomes de ce type se sont également développés dans l'Italie médiévale — l'italien moderne est seulement issu du dialecte florentin, mais il en existe beaucoup d'autres dans la péninsule. L'expression latine originale employée pour désigner les Sombres Rejetons est *juvenis nigritiae*, qui peut être traduit littéralement par "la jeune créature de noirceur".

Il semblerait que les Sombres Rejetons aient été adorés par des sectes décadentes de l'Italie médiévale, vouées au culte de la fertilité. Ces gens désignaient leurs dieux par l'expression *juvenis nigritiae*. Lorsque les Sarrasins ont envahi la Sicile au courant du IXème siècle, leur langue et leur culture ont dominé toute cette île. Celle-ci était manifestement un bastion du culte des Sombres Rejetons et certains immigrants arabes se sont convertis à cette religion. Ils ont altéré l'expression latine en traduisant *juvenis* par *shabb*, et en transformant la prononciation de *nigritiae* en *niggurath*. Quand Olaus a traduit en latin le *Necronomicon*, en 1228, il connaissait apparemment le culte sicilien et il a donc employé l'expression *Shubb-Niggurath* pour désigner ces créatures. Cette terminologie était en effet peut-être connue par quelques érudits et hommes d'église italiens, et l'expression est passée sans modification de la version d'Olaus à celle en anglais.

Quel peut donc être le nom arabe de la créature de la mythologie cthulhienne appelée (sans doute à tort) Shub-Niggurath ? Dans le texte du *Kitab Al-Azif*, la phrase "Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux" est souvent remplacée par *Al-Ma'iza as-Sauda al-Ghabati* ("La Chèvre Noire des Bois") ou par *Umm ash-Shabab al-Alf* ("La Mère aux Mille Petits").

### GOULES

Les Goules mentionnées dans le *Necronomicon* sont directement apparentées à la *ghul*, une créature mythique des légendes arabes.

**Arabe :** *ghul :* غول

Selon plusieurs sources arabes, la *ghul* aurait une forme humanoïde mais certaines caractéristiques canines ou monstrueuses. Cette créature hante les tombes et les cimetières, où elle se repaît de cadavres, et tente souvent d'y attirer les passants. Cette description correspond tout à fait à celle des Goules que l'on trouve dans la littérature consacrée au Mythe de Cthulhu.

### NYARLATHOTEP

Nyarlathotep est le seul nom du Mythe dont on peut avec certitude établir l'origine égyptienne. C'est en effet la contraction de la phrase *ny har rut hotep*, qui signifie "Il n'y a pas de paix (sécurité, repos) à la porte". Ce titre semble impliquer que Nyarlathotep, en tant que messager des Dieux Extérieurs, est une sorte de "point de passage" entre les univers, et plus spécialement entre leurs dimensions et la nôtre... En tout cas, c'est ainsi que ses adorateurs de l'Egypte antique voyaient les choses.

Ces anciens fidèles de Cthulhu employaient également le nom du dieu égyptien Tahuti (ou Thoth) pour désigner Nyarlathotep, puisque les deux divinités occupaient les mêmes fonctions dans leurs panthéons respectifs.

**Latin :** *Nyarlat Hotep*

**Grec :** *niarlat hotep :* νιαρλατ ὁτεπ

**Arabe :** *niyharlat hotep :* نيهرلت حطب

**Egyptien :** *ny har rut hotep :*

On peut comprendre les altérations qu'a subies ce nom quand on sait qu'en égyptien, la lettre correspondant au "l" (représentée par un lion couché) était également employée pour le son grec "r". Le "r" de Cléopâtre s'écrivait avec le même hiéroglyphe. Quand Abd al-Azrad (ou le responsable de la translitération en arabe, quel qu'il puisse être) a lu la phrase *ny har rut hotep*, il a confondu le "r" de *rut* avec un "l", ce qui a donné en arabe *niharlat hotep*.

Comme, en grec, la lettre "h" ne peut se trouver qu'au début d'un mot, Theodorus ne pouvait effectuer la translitération du "h" de *niyharlat* et il a été contraint de transformer ce mot en *niarlat*. Olaus Wormius l'Aîné a encore altéré le nom en remplaçant la lettre "i" par son homophone "y", et les traducteurs anglais ont achevé le processus en contractant en un seul mot ce qui était à l'origine une phrase.

### SHUDDE M'ELL

Shudde M'ell, le souverain des Chthoniens, est désigné dans le *Necronomicon* arabe par l'expression *al-Mu'ell* (ou *al-Mu'ill*), qui veut dire "Celui qui cause la destruction".

**Arabe :** *al-Mu'ell :* المعل

La "destruction" à laquelle il est fait référence correspond sans doute au pouvoir qui permet aux Chthoniens de provoquer des tremblements de terre. Le mot "Shudde", quant à lui, est très certainement une déformation de l'arabe *shidda*, qui signifie "violence". Par conséquent, *Shudde M'ell* (ou, pour être plus exact, *shidda al-Mu'ell*) est une allusion aux séismes que peuvent causer cette divinité et ses serviteurs, les Chthoniens ; en clair : les tremblements de terre sont les manifestations de la violence (*shidda*) du dieu *al-Mu'ell*.

## Cthulhu dans le monde entier

Le nom *Cthulhu* résulte d'une tentative de translitération d'un mot arabe particulièrement ardu, qui apparaît fréquemment dans le manuscrit original du *Necronomicon* et dont la forme grecque est *xthulhu*. Bien que difficile à prononcer en anglais, en latin ou en grec, ce terme a un sens bien précis. Dans la version arabe du *Necronomicon*, Cthulhu est parfois appelé aussi *Khadhulu*.

**Latin :** *Cthulhu*

**Grec :** *xthulu :* χθυλυ

**Arabe :** *Khadhulu* **ou** *al-Khadhulu :* خذول الخذول

En arabe, *khadhulu* signifie "celui qui abandonne ou délaisse". Ce vocable est employé par le prophète Mahomet dans les versets 25:29 du *Coran*, où il est dit que "Pour l'Humanité Satan [*Shaytan* en arabe] est Khadhulu". Les commentateurs musulmans considèrent traditionnellement que ce passage signifie que "Satan est celui qui abandonne l'humanité", et donc qu'au jour du Jugement Dernier, Satan se désintéressera de ceux qui l'ont suivi au cours de leur vie.

Le terme *Khadhulu* est toutefois très souvent utilisé dans la version arabe du *Necronomicon* pour désigner une divinité puissante et il a donné respectivement en grec et en latin *xthulhu* et *Cthulhu*. Il semble donc possible de traduire ce verset du Coran par : "Pour l'humanité Satan est Cthulhu". On établit ainsi une corrélation entre le dieu Cthulhu, vénéré par une secte païenne arabe antérieure à Mahomet, et le Satan de la tradition judéo-chrétienne. Il

semble par ailleurs que le centre névralgique du culte de Cthulhu de l'Arabie préislamique ait été la fameuse Cité Sans Nom, appelée également la Cité d'Airain ou "Irem aux Nombreuses Colonnades" — en arabe : *Iram dhat al-imad*.

Il convient cependant de savoir que divers rapports font état de petites tribus isolées du Groënland qui emploient un mot proche de "Cthulhu" pour désigner une divinité préchrétienne. Or il est hautement improbable que ces indigènes aient eu connaissance du *Coran* ou de la traduction réalisée par Wormius du *Necronomicon*. Peut-être *Cthulhu* est-il le vrai nom de cette entité, auquel cas sa similitude avec le mot *khaduhulu* aurait conduit ses adorateurs arabes à employer un terme qu'ils pouvaient comprendre.

Les cultures sémites notamment, partout au Moyen-Orient, ont conservé des traces d'un ancien culte voué à Cthulhu. Une des plus vieilles langues sémitiques, l'assyrien, qui remonte au second millénaire avant J.-C., fait ainsi clairement référence à cette religion. Dans cette langue, un mot courant pour "démon" est *alu'u* [2]. Lorsqu'on le combine avec *khatu*, qui signifie "menaçant/mauvais"[3], on obtient alors l'expression *khatu alu'u*, qui sur le plan de la philologie est clairement apparentée à "Cthulhu". Un ancien scribe babylonien a un jour fait référence à *alu'u lemnu sha pa la ishu atta*, c'est-à-dire "l'*alu'u* (démon) qui n'a pas de bouche"[4]. Il peut s'agir là d'une allusion à Cthulhu en personne, puisque la face de celui-ci n'est qu'un amas de tentacules, ce qui lui donne bien l'apparence d'un démon sans bouche. Même si ce n'est pas le cas, la connotation particulièrement horrible de cette expression atteste sans aucun doute possible son origine cthulhienne.

L'hébreu, une autre vieille langue sémitique, fait également des allusions voilées au culte de Cthulhu. On doit cependant rester prudent en ce qui concerne les interprétations possibles, car les textes hébraïques les plus anciens que nous possédions font partie de la *Bible*, dont les auteurs ne pouvaient être en tout état de cause que des adversaires des adorateurs cthulhiens. Le prophète Isaïe, qui a vécu au VIIIème siècle avant J.-C., a cependant écrit : "Désormais je ne regarderai plus un homme parmi les habitants de chadhel" (Isaïe 38 ; 11).

**Hébreu :** *chadel :*

Le dernier mot de ce verset, *chadhel*, est directement apparenté sur le plan de la sémantique à l'arabe *Khadhulu*. On considère généralement que ce vocable est un euphémisme pour Sheol ou Enfer[5]. Cependant, si l'on admet que ce mot est en fait un nom propre, la signification du verset change du tout au tout. Il est en effet plus que probable que *chadhel* soit une antique forme hébraïque du nom *Cthulhu*, puisque le *dh* hébreu est un phonème emphatique équivalant au *th* anglais, une forme aspirée correspondant au même son. "Les habitants de chadhel" peut alors signifier "ceux qui habitent avec chadhel" ou "les gens de chadhel" (c.-a.-d. Cthulhu), et la référence à une secte cthulhienne devient aussitôt évidente. Le verset cité précédemment devrait donc être traduit par : "Je ne regarderai plus un homme du peuple de Cthulhu", ce qui équivaut à une forme d'imprécation rituelle — bien méritée — adressée aux adorateurs de Cthulhu. Le nom *chadhel* avait pour les Hébreux une consonance tellement terrifiante qu'au Moyen Age, il est devenu synonyme d'enfer, ce qui est à l'origine de l'interprétation erronée que nous faisons aujourd'hui du verset d'Isaïe.

Les langues indo-européennes font également mention de l'effroyable Cthulhu. Ainsi, par exemple, le mot sanscrit *katala* était employé pour désigner un énorme poisson ou monstre marin[6].

**Sanscrit :** *katala :*

Il correspond en réalité à la prononciation en sanscrit de *Cthulhu*, qui, de toute évidence, est bien un monstre marin.

Dans la culture chinoise, *Cthulhu* s'écrivait ainsi :

鬼 歹 老 海

Après translitération, ces idéogrammes donnent *kui tai lao hai*. Leur signification respective est : *kui* (démon), *tai* (mauvais), *lao* (ancien) et *hai* (océan)[7]. En français idiomatique, ils forment donc la phrase : "ancien démon redoutable de l'océan".

L'évolution de ce nom à partir de la forme archaïque de *kui* est particulièrement intéressante. Les caractères du chinois mandarin se sont développés à partir de pictogrammes qui symbolisaient un mot ou un concept. Par la suite, ces idéogrammes sont devenus de plus en plus abstraits, pour aboutir à l'actuel alphabet chinois. Le caractère correspondant à *kui* a ainsi connu l'évolution suivante (les symboles sont classés par ordre chronologique de la gauche vers la droite)[8] :

Les érudits reconnaîtront aisément là des représentations rudimentaires de Cthulhu lui-même, comprenant notamment les tentacules qui pendent de sa tête. Nous pouvons donc en tirer la conclusion que le caractère générique chinois désignant les démons, *kui*, s'est développé à partir de très anciennes tentatives visant à figurer Cthulhu. La présence de cette créature en Chine doit remonter à des temps très reculés, pour qu'elle ait influencé aussi profondément le langage de cette nation.

## Conclusion

Il existe des traces d'anciens cultes dédiés à Cthulhu dans les écrits de toutes les principales civilisations du Vieux Monde. Ainsi, chez les Assyriens de Mésopotamie, *khatu alu'u* signifie "méchant démon" ; chez les Hébreux de Palestine, *chadhel* est un synonyme du mot "enfer"; pour les Arabes, *Khadhulu* est "Satan le délaisseur" ; pour les Hindous, *katala* est un "monstre marin" ; pour les Chinois, *kui tai lao hai* est "l'ancien démon effroyable de l'océan". Toutes ces appellations cataloguent Cthulhu comme un être malfaisant. Il n'y a qu'en Egypte où il n'a pas été possible de trouver des références à Cthulhu. La religion vouée à Nyarlathotep (sous le couvert de Thoth) a peut-être éliminé tous les cultes concurrents.

La vaste propagation du culte de Cthulhu — le seul dieu dont on sache qu'il a été vénéré simultanément dans les trois principaux berceaux de la civilisation antique — a jusqu'à présent été complètement ignorée par les érudits. On peut donc se poser la question suivante : si une religion aussi puissante est parvenue à se dissimuler avec autant d'efficacité durant l'Antiquité, n'est-il pas possible qu'aujourd'hui encore, d'obscènes rituels soient pratiqués dans des lieux reculés en l'honneur de ce démon extraterrestre ?...

2 Ignace J. Gleb et autres. *The Assyrian Dictionary* (Chicago University Press, 1964, en cours de révision). Volume 2, pp. 355 et suivantes.

3 *Ibid.*, vol. 6, p. 158. Si ce mot est prononcé rapidement en avalant les syllabes (comme on le fait souvent dans la vie courante), il est facile de reconnaître dans *Khatulu'u* une variante de *Cthulhu*.

4 *Textes cunéiformes tirés de tablettes babyloniennes*, 1627:8.

5 *Gesenius' Hebrew-Chaldee Lexicon* (Eerdmans, 1982), p. 262.

6 Monier Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary* (version révisée de l'éd. 1899 : New Delhi, Minshiram Manohalal, 1981), p. 270a.

7 Ces caractères chinois peuvent être examinés dans les ouvrages suivants : *Dictionnaire Analytique de Chinois et Sino-Japonais* de Bernard Karlgren (New York : Dover, réimpression de l'édition parisienne de 1923) auquel nous nous référons ci-dessous à l'aide du sigle *DAC*, et *Chinese Characters* de L. Wieger (Dover, éd. 1965 réimpression de l'éd. 1915), sigle de référence *CC*. En ce qui concerne les caractères spécifiques : *kui* (ou *kuei*) = "démon, esprit" *DAC* 460, *CC* 548 ; *tai* = "méchant, mauvais" *DAC* 959 ; *lao* = "vieux, ancien" *DAC* 515, *CC* 88 ; *shai* = "mer, océan" *CC* 595.

8 Ces pictogrammes sont analysés pp. 112 et 548 dans le *CC*.



# Les Contrées du Rêve

*Puissent les Dieux me prendre en pitié, pour autant qu'ils existent, et veiller sur ces heures où aucun effort de volonté, ni aucune drogue due à l'ingéniosité de l'homme ne peuvent me préserver des abîmes du sommeil. La mort est miséricordieuse, car elle est sans retour ; or il ne peut plus y avoir de repos pour celui qui est revenu, hagard et instruit, des antichambres de la nuit.* — H.P. Lovecraft

Tous les récits d'horreur de Lovecraft n'ont pas pour cadre le monde réel des années 20 et 30. Influencé en cela par Lord Dunsany, il a également écrit une série de nouvelles, plus ou moins liées les unes aux autres, ayant pour thème le monde des rêves, une terre obscure où dansent des dieux étranges et où de courageux rêveurs en quête de savoir affrontent des visions terrifiantes. Ces histoires comptent parmi les plus poétiques de son œuvre.

Le récit le plus important de ce cycle onirique est sans aucun doute "A la Recherche de Kadath", qui recèle de nombreuses descriptions de lieux et d'habitants du pays des rêves. Mais d'autres nouvelles sont également intéressantes et évocatrices : "Les Chats d'Ulthar", "Le Bateau Blanc", "Celephaïs", "Les Autres Dieux", "Polaris", "La Quête d'Iranon", "Hypnos", "La Malédiction de Sarnath" et "La Clé d'Argent".

Dans *L'Appel de Cthulhu*, les Contrées du Rêve de Lovecraft peuvent être employées aussi bien pour des aventures occasionnelles hors du monde réel, que pour de dramatiques visions ou quêtes oniriques se déroulant par delà le mur du sommeil.

Le présent chapitre vous explique comment utiliser cet univers déroutant dans le contexte du jeu. Ces notes sont tirées d'un supplément de Chaosium intitulé *Les Contrées du Rêve* (publié en France par Jeux Descartes). Si vous avez envie de voir paraître d'autres aventures oniriques dans lesquelles les investigateurs devront mener des enquêtes au cœur même de l'imaginaire ou fouiller des bibliothèques poussiéreuses au classement fantaisiste, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos rêves...

*"...il avait vu de singuliers buopoths à la démarche pesante sortir timidement du bois pour aller s'abreuver..."*
**— H.P. Lovecraft**



***Buopoth***

## En songe

Les scénarios se déroulant dans les Contrées du Rêve ont toujours une ambiance et un ton bien particuliers. Comme les investigateurs sont censés rêver, le Gardien n'est pas tenu de respecter les règles habituelles de la logique, de la cohérence et du réalisme. Prodiges et magie sont monnaie courante. Les aventures de ce genre doivent être aussi étranges que mystérieuses. Elles se distinguent par une atmosphère d'irréalité et de stupéfiantes visions mêlant horrible et merveilleux. L'univers onirique abrite en effet des contrées fabuleuses qui sont à la fois fantastiques et terrifiantes. Les personnages n'auront toutefois pas à craindre pour leur intégrité physique, même si certains cauchemars seront susceptibles de mettre en péril leur esprit et leur santé.

*"...elle avait un corps pâle, glabre, ovoïde, large comme celui d'une brebis gravide..."*
**— Clark Ashton Smith**



***Wamp***

### Entrer dans les Contrées du Rêve

Pour être en mesure de pénétrer dans les Contrées du Rêve, les investigateurs doivent obligatoirement dormir. Il leur faut alors réussir un jet en Mythe de Cthulhu afin de découvrir seuls l'entrée de cet univers. Ce tirage ne peut être tenté qu'une fois toutes les 2D6 semaines consacrées à rêver.

Il est également possible d'employer des drogues, des sortilèges, des objets enchantés ou toute autre méthode que vous imaginerez. Si vous désirez jouer une aventure dans le monde onirique, assurez-vous que tous vos investigateurs pourront s'y rendre en abandonnant leur corps assoupi dans le monde réel.

L'entrée des Contrées du Rêve est un grand escalier qui descend les soixante-dix marches du sommeil léger par lesquelles on accède à la Caverne de la Flamme. C'est là que demeurent deux prêtres barbus, Nasht et Kaman-Thah, qui sont chargés d'empêcher les imprudents de s'introduire inconsidérément dans l'univers des songes. Ils scrutent l'âme de chaque nouveau

## Table des Effets Cauchemardesques

Choisissez un effet approprié à la situation, ou lancez 1 D10 afin d'en déterminer un au hasard.

**1** Un objet, un vêtement ou un organe de l'investigateur s'évanouit dans le néant ou devient répugnant et horrible. Cet effet peut être inversé si sa victime réussit un jet en Rêver et sacrifie un nombre de Points de Magie équivalant à la perte de Santé Mentale subie.

**2** Le personnage se retrouve incapable de fuir efficacement. Le couloir dans lequel il se tient semble s'allonger à l'infini. Il ne peut progresser qu'à une allure désespérément lente, à moins qu'il ne soit tout simplement paralysé ou collé au sol. Cet effet se dissipe une fois que le problème qui a provoqué la perte de Santé Mentale a été réglé ou a disparu.

**3** L'investigateur voit soudain son environnement s'estomper et il est transporté dans un lieu différent. Il peut, par exemple, se retrouver enfermé avec la menace qui lui a coûté de la Santé Mentale dans une pièce verrouillée. Cet effet peut être inversé si sa victime réussit un jet en Rêver et sacrifie un nombre de Points de Magie équivalant à la perte de Santé Mentale subie.

**4** Un des compagnons du personnage (mais pas un rêveur), une plante ou un animal proche se transforme en un effroyable monstre ressemblant à celui qui lui a fait perdre des points de Santé Mentale. Cet effet peut être inversé si le malheureux réussit un jet en Rêver et sacrifie un nombre de Points de Magie équivalant à la perte de Santé Mentale subie.

**5** Une ancienne blessure, lésion, maladie ou malformation réapparaît, douloureuse et terrifiante, afin de gêner l'investigateur. Cet effet peut être inversé si sa victime réussit un jet en Rêver et sacrifie un nombre de Points de Magie équivalant à la perte de Santé Mentale subie.

**6** Le personnage se réveille et ne parvient plus à faire la différence entre le rêve et la réalité. Il est complètement désorienté et n'arrive pas à orienter ses activités oniriques vers un être, un lieu ou un événement particulier des Contrées du Rêve, tant qu'il n'a pas bénéficié d'un jet réussi en Psychanalyse ou avant qu'un certain délai, déterminé par le Gardien, ne se soit écoulé.

**7** Confrontez la perte de Santé Mentale à l'INT de l'investigateur sur la Table de Résistance. Si l'INT est vaincue, le personnage se réveille instantanément et ses cheveux virent au blanc ou commencent à tomber.

**8** Confrontez la perte de Santé Mentale au POU de l'investigateur sur la Table de Résistance. Si le POU est vaincu, le personnage se réveille instantanément, affligé d'un tic nerveux choisi par le Gardien. Selon sa nature, ce tic pourra éventuellement réduire son APP ou sa DEX d'1D3 points.

**9** Confrontez la perte de Santé Mentale à la CON de l'investigateur sur la Table de Résistance. Si la CON est vaincue, le personnage se réveille et est aussitôt victime d'un arrêt cardiaque. S'il rate alors un jet de pourcentage inférieur ou égal à 10 fois sa CON, il meurt. Sinon, il perd un point de CON.

**10** Tout autre effet approprié, à la discrétion du Gardien. En général, pour que le corps physique d'un investigateur soit affecté, il faut que celui-ci soit réveillé. Si c'est le corps onirique qui est touché, le personnage aura la possibilité de régler ses problèmes en réussissant un jet en Rêver et en sacrifiant un nombre adéquat de Points de Magie.

rêveur avant de décider s'ils peuvent le laisser passer. En principe, si le total des points en Santé Mentale et Mythe de Cthulhu du personnage en question est au moins égal à 75, les prêtres lui permettront d'emprunter les sept cents degrés qui mènent jusqu'aux Portes du Profond Sommeil. Ces dernières s'ouvrent sur le Bois Enchanté, d'où il pourra se rendre à la cité voisine d'Ulthar... s'il ne tombe pas en chemin dans une embuscade tendue par les vicieux Zoogs tapis dans les ombres du sous-bois.

### Sortir des Contrées du Rêve

En règle générale, un songe doit durer assez longtemps pour qu'il soit possible de terminer le scénario en cours. Une heure de sommeil correspond approximativement à une semaine dans les Contrées du Rêve, mais ce rapport est susceptible d'être modulé en fonction des besoins.

*Gnorri*

Lorsqu'ils se réveilleront, les investigateurs pourront être portés à croire que leur aventure "n'était qu'un rêve", à moins qu'ils n'en gardent aucun souvenir. A ce moment-là, demandez-leur d'effecteur un tirage en Idée. Si celui-ci est raté, ils n'auront droit à aucun jet d'expérience, sauf pour les compétences Rêver ou Savoir Onirique. Ils oublieront également tout ce qu'ils auront pu apprendre pendant leur sommeil, mais ils ne récupéreront pas de Santé Mentale, ni ne perdront les points acquis en Mythe de Cthulhu.

# Réalité onirique

Les règles ci-dessous sont applicables lorsque des personnages endormis se rendent dans les Contrées du Rêve. Deux compétences spéciales doivent dans ce cas être notées sur leurs fiches d'investigateur.

### Rêver

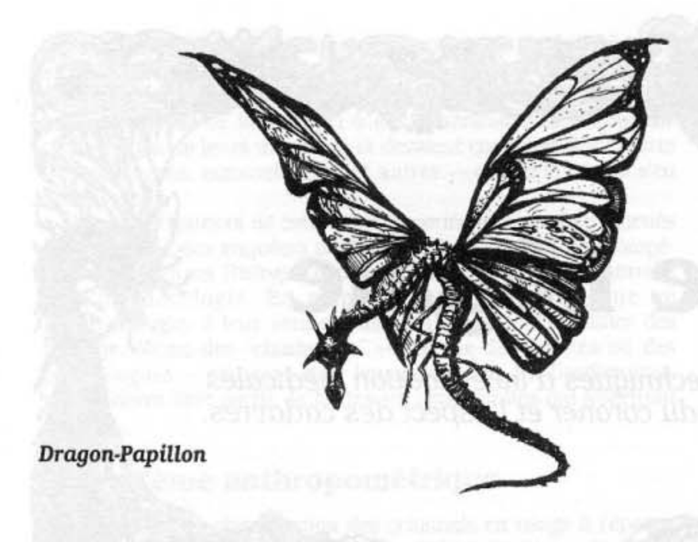
Chaque investigateur reçoit cette compétence — dont la chance de base est égale à son POU — lors de son premier séjour dans les Contrées du Rêve. Elle permet à un rêveur de modifier à son avantage la réalité onirique et son utilisation exige toujours le sacrifice d'un ou plusieurs Points de Magie. Elle sert également à combattre certains effets cauchemardesques.

Cette compétence peut être employée pour transformer un petit objet en quelque chose de différent, si on dépense pour cela 1D6 Points de Magie par point de TAI de l'objet en question. Il sera ainsi possible, par exemple, de métamorphoser un caillou en fruit, ou un tabouret en trône de marbre. Le rêveur doit préciser ce qu'il désire réaliser et sacrifier les Points de Magie nécessaires, avant de tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa compétence en Rêver. Si celui-ci échoue, les Points de Magie seront perdus mais rien ne se produira.

Rêver, à l'instar des autres compétences, peut augmenter par le biais de jets d'expérience.

### Savoir Onirique

Savoir Onirique a une chance de base égale à la moitié du score en Mythe de Cthulhu, mais peut toutefois bénéficier de jets d'expérience. Cette compétence représente le savoir relatif aux Contrées du Rêve. Si un investigateur l'utilise avec succès, il obtiendra des renseignements concernant les lieux, l'histoire et les créatures de cet univers.



*Dragon-Papillon*

## Santé Mentale

Dans les Contrées du Rêve, on peut perdre de la Santé Mentale de la même façon que dans le monde éveillé, mais les conséquences sont différentes. Si un investigateur en perd plus de cinq points lors d'une seule rencontre et rate un jet d'Idée, il sera alors victime d'un Effet Cauchemardesque (voir la table ci-contre). S'il perd tous ses points de Santé Mentale, il sera irrémédiablement fou à son réveil... s'il se réveille.

## Blessures et mort

Les règles habituelles concernant les Points de Vie restent applicables. La compétence Rêver peut en outre servir à soigner des blessures. Il faut alors dépenser 1D3 Points de Magie pour récupérer 1 Point de Vie. Le corps physique d'un investigateur, qui reste endormi dans le monde réel, n'est toutefois jamais affecté par les dommages que subit son double.

Si celui-ci est tué dans les Contrées du Rêve, le personnage est aussitôt victime d'un Effet Cauchemardesque et perd 1D10 points de Santé Mentale. Il sera en état de choc lorsqu'il se réveillera et le Gardien pourra alors décréter qu'il lui sera désormais impossible de s'aventurer à nouveau dans l'univers onirique.

A l'inverse, les investigateurs qui meurent dans le monde réel auront la possibilité — en réussissant un jet en Rêver au moment de leur décès — de se réfugier dans les Contrées du Rêve pour y vivre éternellement. C'est ce qu'a fait le Roi Kuranes lorsqu'il est mort de froid dans les rues de Londres.

*"...Ces formes sautaient selon un rythme lent et affreux. Elles avaient une façon de se tordre et de se courber qui paraissait malsaine et n'était pas agréable à regarder..."*
**— H.P. Lovecraft**



*Homme de Leng*

# A propos des Contrées du Rêve

L'univers onirique est très éloigné de notre Terre, aussi bien du point de vue géographique que technologique. Les avatars et artefacts de notre vingtième siècle sont inconnus dans ce monde qui rappelle beaucoup le Moyen Age et l'Antiquité. Ses villes sont d'immenses agglomérations aux terrasses baignées de soleil, ou de sinistres métropoles pleines d'obscures tours inclinées et d'ombres tenaces. Reportez-vous aux nouvelles de Lovecraft afin d'être capable de dépeindre avec des détails pittoresques ces fabuleux royaumes.

Ulthar, où les chats se prélassent dans des ruelles pavées, est le premier village que visitent la plupart des rêveurs. Celephaïs, la plus merveilleuse de toutes les cités, a été édifiée avec des pierres provenant des songes du Roi Kuranes, le plus grand rêveur que le monde ait connu. Sarnath, après avoir été anéantie par une terrible catastrophe, est devenue une nécropole. Les visages des dieux sont sculptés dans le roc du Mont Ngranek, et de répugnantes Maigres Bêtes de la Nuit tiennent à distance les téméraires qui seraient tentés par l'ascension de ce redoutable sommet. Kadath, dans le Désert Glacé, est une chaîne montagneuse sans fin qui surplombe le maléfique Plateau de Leng, dont les hommes sensés ne parlent qu'à voix basse.

*"...Ces créatures étaient très étranges et laides, comme le sont souvent celles qui vivent dans un monde encore incohérent et inachevé..."*
**— H.P. Lovecraft**



*Etre d'Ib*

Ces lieux sont tous situés en surface, mais il existe aussi sous terre de gigantesques territoires plongés dans une nuit perpétuelle. Un rêveur infortuné arrive parfois dans la Vallée de Pnath, où de monstrueux Bholes creusent aveuglément au milieu de montagnes d'ossements. Les Pics de Thok s'élèvent, gris et silencieux, au-dessus d'un vallon nitreux. Pour quitter cet enfer, il faut gravir la Tour de Koth, dans la cité des Gugs, et ouvrir à son sommet la trappe de pierre qui donne sur la réconfortante clarté du Bois Enchanté.

## Les créatures des Contrées du Rêve

Les dieux de cet univers sont Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, Bast, Bokrug, Hypnos, Nodens et Nyarlathotep. Parmi les créatures qui y vivent, citons : les Araignées de Leng, les Bêtes Lunaires, les chats, les Dholes, les Ghasts, les Goules, Les Gnophkeh, les Gugs, les Maigres Bêtes de la Nuit et les Shantaks. Randolph Carter, quant à lui, est un rêveur accompli, alors que l'artiste dément Richard Upton Pickman est devenu une Goule des Contrées du Rêve après avoir disparu de son atelier de Boston.

Cette liste succinte répertorie seulement les êtres décrits dans le présent livre de règles. Il en existe cependant beaucoup d'autres, comme les curieux Zoogs, les immondes Hommes de Leng et les timides Buopoths. Les investigateurs pourront également rencontrer d'autres rêveurs, leurs meilleurs amis comme leurs pires ennemis. Un mendiant de notre monde pourra très bien être un monarque des Contrées du Rêve, alors qu'un diplomate sera un simple forgeron.



# Médecine Légale

*La médecine et la loi : méthodes et techniques d'investigation médicales des trois périodes du jeu. Le bureau du coroner et l'aspect des cadavres.*

La médecine légale est "une branche de la médecine appliquée à différentes questions de droit et de criminologie" (Petit Larousse). Elle a été inventée par les Grecs, qui ont décrété en 500 avant J.-C. que les médecins étaient seuls habilités à constater les causes d'un décès. L'expertise médicale a ensuite été employée pour toutes sortes de problèmes juridiques. Toutefois, c'est seulement à partir du 19ème siècle que les découvertes scientifiques et les progrès techniques ont rendu la médecine légale indispensable pour les enquêtes criminelles, notamment dans les cas de morts violentes.

## La première période : 1890-1900

En ce temps-là, les exploits de Jack l'Eventreur et de Sherlock Holmes enflammaient littéralement l'imagination du monde occidental. Les lecteurs de l'époque dévoraient avec un même enthousiasme aussi bien des récits concernant des crimes réels (surtout quand il s'agissait de meurtres) que des romans policiers. Ils étaient particulièrement intéressés par les méthodes intuitives ou scientifiques qu'employait la police pour démasquer les coupables. C'est ainsi que des généralistes ordinaires, des propriétaires de magasins d'armes ou des collectionneurs d'insectes devinrent des célébrités du jour au lendemain, simplement parce que les forces de l'ordre les avaient consultés afin de résoudre une affaire criminelle. Ce genre de chose pourra très bien arriver aux investigateurs de *L'Appel de Cthulhu*, s'ils se retrouvent impliqués dans une enquête concernant un meurtre.

En 1890, la médecine légale n'en était plus à ses balbutiements. Et s'il n'existait pas encore de médecins légistes rémunérés, quelques généralistes possédant de bonnes connaissances en anatomie s'étaient spécialisés en "pathologie morbide". Un bon praticien était ainsi capable de faire la distinction entre une mort naturelle, par accident, par suicide ou meurtre. Il n'était pas rare que certains détails concernant un décès puissent être déterminés après plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

Si les investigateurs ne prêtent pas attention aux indices révélateurs, le Gardien, quant à lui, devra le faire exactement comme s'il appartenait à un tribunal de l'époque. Ainsi, par exemple, dans le cas d'une victime morte poignardée, la personne accusée du crime pourra parfois invoquer la légitime défense et prétendre qu'elle n'avait pas l'intention de tuer. Cet argument ne tiendra pas si un médecin perspicace arrive à démontrer que le défunt a succombé à une hémorragie qui aurait pu être arrêtée si on lui avait prodigué des soins. Dans ce cas, l'accusé aura toutes les chances d'être condamné pour meurtre.

Quand la mort remontait à moins d'une journée, il était souvent possible de déterminer le moment du décès à une heure près. Pour les cadavres plus "anciens" (dont la mort remontait, par exemple, à une semaine), ce moment était estimé à un jour près. Il arrivait aussi que l'on relève d'autres indices importants sur un corps. Ainsi, en cas de strangulation, l'empreinte des mains de l'assassin était susceptible de fournir des indications quant à sa taille.

Il était également possible de dire si un meurtrier était droitier ou gaucher. Et s'il avait employé un couteau ou une arme du même genre, le médecin arrivait généralement à en donner une description relativement précise, rien qu'en étudiant la forme des blessures infligées. On pouvait aussi retrouver des cheveux, du sang ou un fragment de vêtement de l'assassin sur le corps, sous les ongles ou entre les dents de la victime. Enfin, le cadavre portait parfois des marques — comme des traces d'abrasion révélant qu'il avait été traîné — qui fournissaient des indications sur les actes (et donc les intentions) du meurtrier.

En fait, dans les années 1890, la médecine légale était allée aussi loin que la science de l'époque le permettait. Les progrès à venir seraient apportés par la microscopie, l'immunologie et la spectroscopie. Pourtant, les enquêteurs comptaient rarement des pathologistes dans leurs rangs et il leur fallait avoir recours à des experts indépendants.

Peu de coroners avaient une formation médicale. Au mieux, ils possédaient des notions de pathologie clinique (traitement des personnes vivantes) et ignoraient presque tout de la médecine

### Bibliographie


Black, Henry C. *Black's Law Dictionary*. 4ème édition St Paul : West Publishing, Inc., 1968.

Encyclopedia Britannica. Edition de 1962. Entrées : "Sang humain", "Coroner", "Investigations criminelles", "Spectroscopie".

O'Hara, Charles E. *Fundamentals of Criminal Investigation*. 5ème édition Springfield : Charles C. Thomas, 1980.

Runbelow, Donald. *The Complete Jack the Ripper*. Boston, The New York Graphic Society, 1975.

Simpson, Keith. *Forty Years of Murder*. London : Panther Books, 1984.

Tullet, Tom. *Murder Squad*. London : Grenada Books, 1979.

légale. Quand leurs déductions permettaient la résolution d'une affaire d'homicide, elles découlaient plus de leur propre esprit d'analyse que d'une quelconque méthode scientifique. Ils étaient souvent obligés de faire appel à des généralistes afin d'obtenir confirmation de leurs intuitions et devaient consulter des experts — toxicologues, entomologistes et autres — quand le besoin s'en faisait sentir.

Des investigateurs de cette période pourront ainsi être amenés à participer à des enquêtes officielles, s'ils possèdent des compétences élevées en Biologie, Chimie, Médecine, Histoire Naturelle ou Pharmacologie. En employant Chimie, Médecine ou Pharmacologie, il leur sera notamment possible d'identifier des poisons. Même des "charlatans" — comme des spirites ou des phrénologues — pourront avoir leur mot à dire. Un Gardien imaginatif devra tirer partie de toutes les opportunités qui s'offriront à lui.

## Le système anthropométrique

Le système de classification des criminels en usage à l'époque victorienne — l'anthropométrie — avait été inventé par Alphonse Bertillon en 1882. Il faisait intervenir des descriptions détaillées écrites ou orales des suspects : apparence générale, comportement, cicatrices et autres signes particuliers. Il fallait ensuite mesurer minutieusement des parties du corps qui n'étaient pas susceptibles de changer avec le temps : longueur de certains doigts, dimensions de la mâchoire, diamètre du crâne, etc. Enfin, l'individu était photographié devant un fond quadrillé afin de confirmer l'exactitude des mesures effectuées.

Malheureusement, ce système en trois étapes avait déjà montré diverses faiblesses avant 1891. Du fait du nombre de mesures et d'éléments descriptifs pris en compte, son efficacité ne pouvait en effet être garantie que si l'on constituait une trentaine de fichiers différents soigneusement référencés. Il était généralement difficile à la police de s'acquitter d'une tâche d'une telle ampleur. De plus, comparer les suspects avec les descriptifs des fichiers en question n'était guère aisé, car il fallait pour cela disposer de témoins capables de les portraiturer avec une précision scientifique. Rares étaient les victimes qui pouvaient, par exemple, donner le diamètre du crâne de leur assaillant... C'est pourquoi, à partir de 1895, la police commença à chercher un système plus pratique. Les photographies anthropométriques avaient néanmoins fait la preuve de leur utilité et elles sont toujours employées de nos jours.

## Photographie

Les policiers — particulièrement aux Etats-Unis — avaient l'habitude de photographier les lieux où avaient été commis des crimes. La mauvaise qualité de certaines prises de vue datant de cette époque atteste toutefois que les enquêteurs étaient souvent plus enthousiastes que véritablement compétents. Mais il n'était pas question pour eux de "faire de l'art". Un cliché, même mauvais, permettait toujours de préciser certains points importants, comme la position relative d'une arme par rapport à un corps, par exemple. Les services de police les plus importants comprirent vite l'intérêt qu'il y avait à s'attacher de façon permanente les services d'un photographe expérimenté. Les autres, quant à eux, durent se contenter d'enseigner quelques rudiments techniques à leurs agents. En cas de besoin, ils avaient toujours la possibilité de recourir à un professionnel : une voie royale susceptible d'amener des investigateurs doués en Photographie à prendre indirectement part à une enquête.

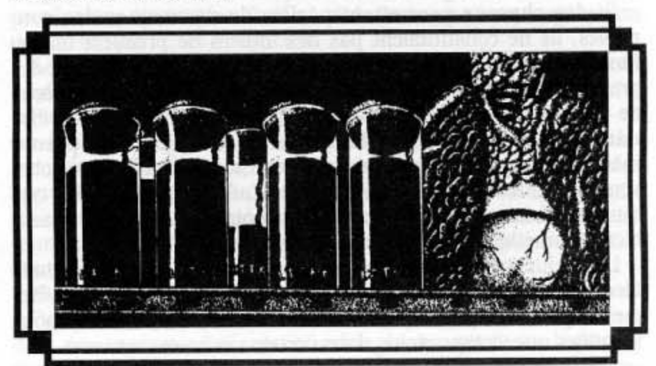
## Empreintes digitales

Bien que Juan Vetuchich eût créé le premier répertoire d'empreintes digitales en 1890, ce système d'identification ne fut guère employé à la fin du siècle dernier. Vetuchich avait classé les empreintes en quatre grandes catégories — anses internes, anses externes, sillons et arches — et les caractéristiques inhabituelles étaient notées au cas par cas. Ici encore, des problèmes de fichiers et de comparaisons se posèrent rapidement. En effet, pour identifier avec certitude un criminel, il était nécessaire de comparer ses empreintes avec toutes celles appartenant à la même catégorie. On pouvait le faire en superposant des images projetées par deux lanternes magiques. Le plus souvent, cependant, il fallait que des centaines de volontaires se munissent de loupes et se chargent de cette tâche fastidieuse.

On comprend mieux alors que cette technique n'eût jamais été employée qu'en dernier ressort. Il était en effet beaucoup plus commode de réunir tous les suspects et de prendre leurs empreintes seulement si le besoin s'en faisait sentir. L'expression "tous les suspects" avait à l'époque un sens assez large. Dans une affaire de meurtre, par exemple, il n'était pas rare que l'on rassemble ainsi des pickpockets, des prostituées, des malades mentaux et des vagabonds, sans oublier les personnes arrêtées pour port d'arme illégal, troubles sur la voie publique ou simplement parce qu'elles se comportaient de façon bizarre (Gardiens, prenez-en bonne note). Le plus souvent, de tels regroupements ne s'accompagnaient pas d'une comparaison des empreintes des prévenus, mais quand cela arrivait, celle-ci aboutissait généralement à une inculpation. En 1895, les dossiers criminels de tous les services de police de quelque importance comprenaient les empreintes digitales des personnes fichées.

## Sang et groupes sanguins

Dans les années 1890, personne ne savait encore distinguer les différents groupes sanguins. Quand ils étaient confrontés à une trace suspecte, les médecins légistes devaient se contenter d'employer le test de la benzidine afin de déterminer s'il s'agissait de sang (si c'était bien le cas, ce produit virait au bleu-vert). Diverses substances pouvaient provoquer des réactions positives, mais celles-ci étaient suffisamment rares pour que les enquêteurs n'aient généralement pas à tenir compte de ce détail. On n'avait besoin que d'une infime quantité de sang, lequel pouvait être séché, pourvu qu'il ne soit pas trop vieux ou mélangé à autre chose. En 1895, le procédé avait été considérablement amélioré et les erreurs étaient rares ; on pouvait même l'appliquer à des taches délavées. Le test de la benzidine étant relativement simple à effectuer, il est à la portée de tout investigateur possédant au moins 25% en Chimie.



*Le corps humain contient en moyenne cinq litres et demi de sang.*

Lorsque les enquêteurs disposaient d'une quantité de sang plus importante, ils avaient la possibilité de recourir au test de la précipitine. Né des recherches entreprises dans le domaine de l'immunologie à la fin du siècle dernier, il nécessitait d'abord que l'on injecte à plusieurs reprises du sang ou des dérivés sanguins humains à un lapin (ou un autre animal de petite taille), afin que son organisme développe un type particulier d'allergie. On mélangeait ensuite la trace suspecte avec un peu de sang du lapin en question, et s'il s'agissait de sang humain il se formait en moins de vingt minutes un précipité grisâtre entre les deux substances. Bien que plus fiable, ce procédé était aussi plus limité que le test de la benzidine. Il requérait une plus grande quantité de sang et il fallait impérativement que celui-ci soit frais. Au-delà de quarante-huit heures, il était en effet impossible d'obtenir un résultat concluant. De plus, le sang de certains primates déclenchait des réactions positives. Heureusement, il était rare que des singes soient impliqués dans des affaires de meurtre, aussi le test de la précipitine était-il considéré comme un important élément de preuve par les tribunaux.

Les investigateurs auront rarement la possibilité d'utiliser ce procédé, non qu'il soit trop complexe, mais parce qu'il impose l'emploi d'un matériel stérile et de lapins ayant subi un traitement particulier.



## Autres indices

La balistique n'en était encore qu'à ses balbutiements en 1890. Néanmoins, un expert était capable d'identifier le calibre d'un projectile et de donner la marque de l'arme qui l'avait tiré. D'après l'emplacement des blessures et les éventuelles traces de poudre brûlée, il pouvait également déduire la position qu'avait occupée l'assassin par rapport à sa victime. C'était souvent à un simple généraliste qu'il incombait de faire de telles déductions, car les spécialistes en balistique étaient alors encore plus rares que les médecins légistes.

Si des cheveux permettent parfois de démasquer des coupables, ils ne constituaient pas des indices de première importance pour les enquêteurs. En effet, même le plus compétent des praticiens ne pouvait guère faire mieux que de dire qu'une mèche de cheveux ressemblait beaucoup à une autre... Aussi les tribunaux n'accordaient-ils de l'importance à ce genre de preuve matérielle que dans des circonstances exceptionnelles. Les cheveux présentent cependant l'avantage d'adhérer fortement à certains matériaux, comme la laine ou le coton, et de résister assez bien aux méthodes de lavage traditionnelles.

Les fichiers dentaires, quand ils existaient, n'étaient jamais bien organisés. En revanche, les marques laissées sur les vêtements par les blanchisseries étaient souvent très utiles pour identifier une victime, voire, dans certains cas, son assassin.

# La seconde période : 1920-1930

Le médecin légiste des années 20 avait bien des points en commun avec son prédécesseur des années 1890. Il se consacrait toujours pendant de longues heures à des tâches rebutantes et difficiles, un labeur pour lequel il ne percevait qu'un maigre salaire. Il disposait toutefois d'outils plus performants. Les microscopes avaient été considérablement améliorés et permettaient désormais d'observer un plus grand nombre de détails avec une netteté accrue. Le spectroscope, qui n'en était encore qu'au stade expérimental à la fin du siècle précédent, révélait à présent avec précision les marques de poudre ou les substances insolites. Les produits chimiques employés dans les tests, mieux raffinés, risquaient moins de fausser les résultats des analyses à cause d'éventuelles impuretés. S'il éprouvait un doute, le praticien avait en outre la possibilité de consulter ses pairs afin de leur demander leur avis. Il n'était plus seul à pratiquer son art : il avait des collègues et parfois même des élèves.

Il existait d'ailleurs à l'époque des médecins légistes indépendants et respectés... une profession idéale pour un investigateur médecin.

Les policiers bénéficiaient aussi d'une meilleure formation. Il était maintenant plus difficile de devenir agent, et plus encore d'accéder au grade d'inspecteur. Il fallait pour cela suivre des cours dans des domaines aussi variés que la psychologie, les techniques d'interrogatoire, la rédaction des rapports, la photographie et la médecine de premiers secours. La police était également mieux armée, car de nombreux pays — dont la Grande Bretagne et les Etats-Unis — avaient connu une recrudescence de la criminalité à la fin de la Première Guerre mondiale, une conséquence normale d'un conflit qui avait fortement ébranlé leur société.

En Amérique, cette vague de violence avait encore été aggravée par le banditisme organisé résultant de la Prohibition. Les criminels ayant commencé à employer des automobiles et des armes à feu, les forces de l'ordre avaient été contraintes de se mettre au diapason. La plupart des véhicules et des armes dont elles disposaient étaient des modèles de qualité provenant des surplus militaires, et de nombreux soldats avaient choisi la profession de policiers. La phrase "Arrêtez, au nom de la Loi !" fut rapidement remplacée par : "Arrêtez, ou je tire !".

## L'enregistrement des empreintes digitales

Edward Henry fut nommé en 1901 Haut Commissaire Adjoint du département des enquêtes criminelles de Scotland Yard. Sans perdre de temps, il introduisit un système de fichage des empreintes digitales qu'il avait mis au point en Inde, alors qu'il occupait la fonction d'Inspecteur Général de Police. Son système ressemblait à celui de Vetuchich, dont il différait toutefois sur un point essentiel : chaque empreinte était représentée par une valeur chiffrée. Un premier nombre montrait auquel des quatre types d'empreintes elle appartenait, un second correspondait au nombre de ses stries, un troisième précisait leur espacement, un quatrième indiquait la présence de cicatrices et de signes distinctifs, etc. On obtenait ainsi une longue formule descriptive qui se prêtait parfaitement à un système de classement numérique. Lorsqu'on relevait une empreinte digitale sur le lieu d'un crime, on pouvait rapidement déterminer sa formule afin de la comparer à celles déjà répertoriées qui s'en approchaient le plus. On avait ainsi la possibilité de restreindre les recherches à une dizaine ou une quinzaine de fiches sur les milliers qui avaient été enregistrées.

Dès la première année, le système d'Edward Henry permit d'identifier 1 700 criminels, soit trois fois plus que la méthode de Bertillon employée jusqu'alors. Vers 1920, cette technique était utilisée dans le monde entier. Le système Bertillon étant dépassé, il n'en subsista bientôt plus que les photographies étalonnées. La police relevait désormais systématiquement les empreintes de toutes les personnes arrêtées, même pour des délits mineurs. Les investigateurs qui seront appréhendés (qu'ils soient ou non inculpés) auront tout intérêt à faire attention : on pourrait bien trouver des empreintes digitales sur ces pioches et ces fusils de chasse découverts dans le vieux cimetière...

## Détermination des groupes sanguins

Ce fut également en 1901 que Karl Landsteiner découvrit les quatre groupes sanguins fondamentaux : A, B, AB et O. Ses recherches avaient pour objet de prévenir les réactions violentes qui se produisaient lors des transfusions, mais les médecins légistes comprirent vite l'intérêt que présentait sa découverte pour la criminologie.

A l'instar du test de la précipitine, la détermination du groupe sanguin était basée sur la façon dont réagissaient entre eux les différents types de sang. Ainsi, quand le sang du groupe A était opposé à celui du groupe B (et réciproquement), il se formait un caillot. Le sang AB, quant à lui, ne produisait aucune réaction si on y mêlait un peu de celui des autres groupes, qui pourtant réagissaient contre lui. En revanche, le type 0 réagissait contre tous les autres, mais ne déclenchait jamais de phénomène de rejet. Dans ces conditions, une tache de sang devait invariablement être testée deux fois (avec les groupes A et B), et il valait mieux répéter les expériences deux ou trois fois afin de confirmer leurs résultats. Une quantité d'hémoglobine relativement importante était donc indispensable. Dans les années 20, on ne connaissait que les quatre groupes sanguins (le facteur Rhésus ne fut en effet découvert qu'en 1940).

## Photographie

La photographie s'avérait de plus en plus utile dans le travail de la police. Les enquêteurs savaient mieux se servir d'un appareil photographique qui était devenu plus léger, solide et fiable. Dans les laboratoires, des spécialistes expérimentaient diverses techniques de développement afin d'extraire davantage d'informations des clichés. Ils pouvaient ainsi accroître le contraste pour mettre en valeur des détails indistincts, comme des plis ou des traces de sang sur un oreiller ; ou bien agrandir une partie d'une photo afin de mieux montrer le visage d'un homme.

Les procédés mettant en œuvre les rayons X (la radiologie) et les ultraviolets (la fluoroscopie) étaient venus compléter utilement la photographie de la lumière visible : des substances apparemment semblables reflétaient souvent d'une manière différente certains types de radiations. Ainsi, par exemple, quand les enquêteurs étaient confrontés à deux documents d'apparence identique — alors que l'un d'eux étaient une contrefaçon moderne — il n'était pas rare que l'un des papiers réfléchisse brillamment les rayons ultraviolets et pas l'autre. Les encres modernes contenant du métal, il était facile de les reconnaître en employant la radiologie. Les rayons X servaient également à examiner les colis suspects ou les cadavres fragiles. Les ultraviolets, quant à eux, étaient susceptibles de révéler la présence de taches séchées : sang, sperme, urine, etc. Même du sang soigneusement nettoyé, et normalement impossible à observer avec les moyens classiques, pouvait être détecté de cette manière.

Certains services de police employaient des appareils photographiques stéréoscopiques (en 3 D), qui avaient été utilisés au cours de la Première Guerre mondiale pour repérer avec précision des usines ou des installations diverses. Ceux-ci se révélèrent parfois très utiles en matière de criminologie, la triangulation de deux clichés de ce type pouvant mettre un terme à toutes les contestations concernant la taille, la distance ou l'emplacement des objets photographiés. Malheureusement, cette technique connut toujours de nombreux problèmes et elle ne fut jamais employée à grande échelle.

## Balistique

La balistique était devenue une science à part entière. Un expert était capable d'identifier une arme particulière rien qu'en observant les marques laissées sur ses projectiles par les mécanismes de chargement et les griffes d'extraction. Si l'arme en question était par la suite découverte, on pouvait alors tirer des balles avec elle afin d'être en mesure de démontrer devant un tribunal leurs similitudes avec celles déjà retrouvées. On savait également faire la distinction entre les brûlures causées par une arme qui avait fait feu à quelques centimètres, et les résidus de poudre qui subsistaient dans le cas de portées allant jusqu'à un mètre cinquante. Il était parfois possible, en analysant la poudre, de déterminer quel était son fabricant. Les traces laissées sur les balles par les rayures du canon n'étaient, quant à elles, pas considérées comme significatives ; seule une anomalie importante pouvait provoquer des marques distinctives.

## Autres types d'indices

Les cheveux humains constituaient toujours des indices douteux. Ils ne furent considérés comme des preuves vraiment convaincantes que dans de rares affaires où des cheveux de la victime furent retrouvés sur le suspect... et réciproquement. Les poils pubiens étaient, dans ce domaine, particulièrement compromettants.

Les fichiers dentaires confirmaient parfois l'identité d'une victime, mais ils n'étaient pas suffisants, à eux seuls, pour l'établir. La dentition ne permit en outre jamais de confondre un assassin. Les différents types d'étiquettes ou de marques des blanchisseries — que l'on pouvait retrouver à l'envers des cols, etc. — restaient en revanche très utiles. Certains clients trouvant déplaisant d'avoir des numéros sur leurs vêtements, plusieurs établissements se mirent à employer de l'encre invisible, mais celle-ci se révélait toujours sous un éclairage ultraviolet.

La graphologie connut un essor important au cours des années 20. Un spécialiste pouvait déterminer si deux documents étaient de la même main, même si la personne en question avait pris soin de déguiser son écriture. Il était également en mesure de fournir des indications sur son degré d'instruction et sa psychologie.

Les services de police du monde entier avaient conscience de l'utilité de posséder des informateurs et des agents infiltrés dans le milieu, deux méthodes expérimentées par Scotland Yard dès la fin des années 1890. Les enquêteurs avaient couramment recours, dans diverses affaires, à des espions déguisés ou connaissant certaines langues étrangères. Des missions de ce genre pourront éventuellement permettre à des investigateurs de faire oublier un ou deux délits mineurs ; c'était une pratique courante avec les informateurs.

Les avis de recherche publics recueillaient toujours un certain succès, surtout quand une récompense était offerte. La multiplication des cinémas accrut encore l'efficacité de cette technique. Au beau milieu des actualités ou des bandes annonces, on passait souvent des photographies de personnes assassinées, accompagnées d'une demande de renseignements sur leur identité. Une astuce infaillible que pourra employer le Gardien pour amener des investigateurs indolents à s'impliquer dans une enquête.

# L'ère moderne

La criminologie est devenue une science réservée à des spécialistes. Aujourd'hui, on ne trouve plus d'inspecteurs polyvalents que dans les petites communautés. Les services de police importants, quant à eux, traitent séparément ce qui concerne l'application des lois et l'instruction judiciaire.

Les agents chargés du maintien de l'ordre débutent avec un entraînement de base dans les domaines du pilotage automobile, du tir à l'arme de poing et du combat au corps à corps. Certains sont initiés à des disciplines paramilitaires telles que le contrôle des foules, le tir de précision ou le désamorçage des bombes. Selon les moyens financiers de leur service, ils disposent souvent d'équipements spéciaux adaptés à la tâche qui leur est confiée : paralyseurs électriques, fusils à visée laser, gaz lacrymogènes ou détecteurs portables à rayons X.

Les inspecteurs suivent la même formation de base, mais ils apprennent aussi comment interroger les suspects, recruter des informateurs, se déguiser pour des opérations d'infiltration ou recueillir des indices utilisables par les légistes. Ils peuvent également être amenés à employer des détecteurs de mensonges, des appareils de repérage à micro-ondes, des caméras à infrarouges, etc. Les centaines de gadgets qui constituent l'arsenal des enquêteurs de notre époque sont toutefois mieux adaptés à la lutte contre le trafic de drogue, qu'aux affaires de meurtre.

Outre les hommes qui se consacrent au maintien de l'ordre et à l'instruction judiciaire, les services de police importants possèdent des services administratifs chargés des questions légales et de la paperasserie, ainsi que des équipes techniques qui s'occupent des empreintes digitales, de la balistique et des travaux de laboratoire.

Le médecin légiste moderne est un vrai spécialiste, pas un généraliste. Dans les grandes agglomérations, on trouve souvent plusieurs experts qui pratiquent exclusivement la médecine légale pour le compte des services du coroner. Il existe également des spécialistes en toxicologie légale, chimie légale, stomatologie légale et sérologie légale, qui agissent en tant que conseillers indépendants et peuvent parfaitement être des investigateurs-joueurs. Il arrive en outre que la police fasse appel à des praticiens de domaines voisins, comme la psychologie ou la radiologie.

## Méthodes et organisation

Mieux formés que leurs prédécesseurs, les médecins légistes actuels ont à leur disposition une technologie évoluée dont ils se servent couramment, de sorte que peu d'indices échappent à leur sagacité. C'est particulièrement vrai dans le domaine des poisons. Au cours des années 20, de nombreux chimistes et toxicologues expérimentés étaient capables de trouver dans un cadavre des traces de drogues diverses... s'ils pensaient à les chercher. En effet, ils entreprenaient ce genre d'investigations uniquement si le décès était intervenu dans des circonstances suspectes. Aujourd'hui, tous les examens postmortem comprennent une étude poussée du sang, et parfois des organes, aussi on peut

détecter la présence d'un poison même quand on ne le recherche pas particulièrement. Les hôpitaux sont également capables de pratiquer des analyses de ce type, ce qui a déjà sauvé la vie à de nombreuses victimes d'empoisonnement.

La police rurale, quant à elle, ne dispose pas de grands laboratoires ou de spécialistes en médecine légale, mais elle n'est pas pour autant dépourvue d'atouts de cet ordre. Les universités et les cliniques locales possèdent généralement d'excellents équipements, et il n'est pas très difficile de conditionner des indices — voire des corps — dans de la neige carbonique pour les expédier ailleurs aux fins d'analyses. Voici encore une bonne occasion pour des investigateurs-joueurs d'entendre parler d'une affaire, du fait qu'ils ont souvent tendance à traîner du côté des bibliothèques universitaires. Et si aucune ambulance n'est disponible, il se peut même qu'on loue leurs services pour le transport de pièces à conviction !

Dans la plupart des pays, il existe une organisation de lutte contre la criminalité à l'échelon national qui entretient des laboratoires destinés à assister les polices locales. Le gigantesque Crime Laboratory du FBI en est un bon exemple. Les médecins travaillant pour ces organismes se rendent régulièrement sur les lieux des crimes avec tout l'équipement imaginable. Ces institutions nationales possèdent généralement d'énormes fichiers d'empreintes digitales, classés selon la méthode d'Edward Henry mais utilisant des formules plus détaillées. Le tri étant désormais confié à des ordinateurs, le temps de recherche n'a pas eu à pâtir de l'augmentation de la taille des fichiers.

## Possibilités offertes par les empreintes digitales

Aux Etats-Unis, le fichier national des empreintes digitales a été constitué afin qu'on puisse suivre à la trace les criminels fédéraux : meurtriers, kidnappeurs et traîtres. La plupart des policiers se contentent toutefois d'enregistrer toutes les empreintes qui leur tombent sous la main. C'est ainsi qu'ils possèdent, outre celles des criminels notoires, celles des hommes d'Etat, du personnel militaire et des gens dont le travail est soumis à des mesures de sécurité exceptionnelles. Souvent, des parents inquiets font prendre les empreintes de leur progéniture. Les catastrophes aériennes qui se produisent régulièrement ont également incité de nombreux usagers à envoyer spontanément les leurs. Par son importance, ce corps de référence est extrêmement utile dans les enquêtes judiciaires.

Des centaines de victimes d'assassinats et leurs meurtriers ont ainsi pu être identifiés grâce à leurs empreintes digitales. C'est particulièrement aisé dans le cas des victimes, car le médecin légiste n'a alors pas besoin de chercher les empreintes... elles sont sur le cadavre ! Et si elles ont été endommagées par le feu ou la décomposition, il arrive généralement à les reconstituer.

Il est parfois possible de relever les empreintes d'un criminel, même si elles sont vieilles de plusieurs mois, à condition qu'elles n'aient pas été brouillées ou abîmées par les éléments. On applique une poudre adhésive très fine en plusieurs couches minces à l'endroit adéquat. La poudre se fixe alors sur les graisses contenues dans l'empreinte qui se reconstitue progressivement. On la saupoudre ensuite d'un produit fluorescent, avant de la photographier sous une lumière ultraviolette. Lorsque les conditions étaient idéales, la police a déjà réussi à retrouver des empreintes vieilles de presque dix ans.

Il convient de noter qu'on ne peut pas relever des traces aussi anciennes, il faut se contenter de les photographier sur place. Les progrès accomplis dans le domaine de la photographie ont d'ailleurs rendu cet art indispensable en criminologie. Des films à haute résolution peuvent ainsi être agrandis considérablement sans qu'on risque de perdre trop de détails.

## Nouvelles techniques photographiques

Les films ultrasensibles d'aujourd'hui permettent de prendre des photos avec des luminosités très basses, ou d'obtenir des clichés nets d'objets se déplaçant à grande vitesse quand la lumière est bonne. Des films à développement instantané, d'un emploi très simple, ont été conçus à l'intention des policiers sans formation particulière. On peut monter sur les appareils photographiques des dispositifs à infrarouges, des moteurs, des microscopes ou des téléobjectifs.

Les services de police les plus importants possèdent leurs photographes attitrés, bien au fait de leurs procédures et de leurs besoins. Les autres se bornent souvent à former leurs enquêteurs à l'utilisation d'appareils conventionnels. Si un investigateur-joueur désire faire un cliché d'un corps, il devra se faire passer pour (ou être) un journaliste. Pour examiner un cadavre ou une pièce à conviction, outre la photographie en lumière visible, le légiste peut employer les infrarouges, les ultraviolets, la neutronographie et la radiographie. Il sera ainsi en mesure d'obtenir des représentations précises de l'anatomie d'une victime, avant de procéder à son autopsie. Ces techniques s'avèrent précieuses lorsque se posent des problèmes de conservation, notamment quand le feu ou la décomposition ont fragilisé un cadavre.

## Sang et tissus

Les travaux de Karl Landsteiner sur les groupes sanguins ont été poursuivis pendant tout le vingtième siècle par lui-même et ses disciples. Dans les années 30, on ne connaissait que six groupes sanguins. Ce nombre a doublé au moment de la découverte du facteur Rhésus, en 1940. Au cours des décennies suivantes, on a identifié des dizaines d'autres facteurs sanguins. Pour les médecins légistes, les plus utiles sont les Sécrétions de Lewis (trois types), les facteurs MN/Ss (neuf types) et le facteur P (deux types). On a également découvert qu'il existait pas moins de 38 facteurs Rhésus-Hr, dont vingt-huit pouvaient être reconnus grâce à des réactions d'agglutination (coagulation) simples.

En fait, il y a des millions de groupes sanguins différents, bien que la plupart ne se distinguent que par des différences génétiques ou hormonales trop subtiles pour être d'une quelconque utilité dans les enquêtes judiciaires. Mêmes les centaines de facteurs décelables par de simples réactions d'agglutination ne sont employés que dans le cadre de la pathologie clinique. En effet, dans un hôpital, un médecin a tout loisir d'effectuer deux ou trois prélèvements de sang par jour — pendant un mois, si besoin est — dans des conditions de stérilité parfaites. Le légiste, quant à lui, est souvent obligé de se contenter des quatre groupes sanguins fondamentaux. Du sang trop ancien (vieux de plus d'une semaine, par exemple) résistera en outre à toutes les tentatives d'identification, bien qu'un spectroscope puisse révéler s'il est d'origine humaine et s'il contient des drogues ou d'autres produits chimiques.

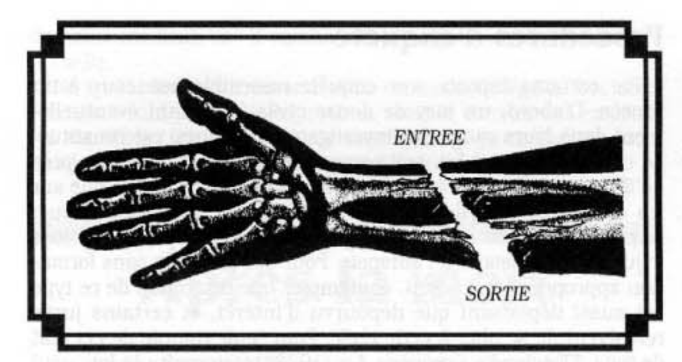
Découverte de première importance : on s'est aperçu que 75% des humains étaient "sécréteurs", c'est-à-dire qu'on pouvait déterminer leur groupe sanguin à partir de leurs urine, sperme, sécrétions vaginales, transpiration et salive. Ainsi, lorsqu'un meurtrier appartient à cette catégorie, il suffit d'examiner un mouchoir imprégné de sa sueur pour connaître son groupe sanguin. Les analyses chimiques, cependant, réclament toujours une quantité substantielle de sang afin qu'il soit possible d'obtenir des réactions discernables.

Le microscope reste l'instrument le plus utile pour qui ne dispose que de très peu de sang. Bien qu'il ne permette pas d'en déterminer le groupe, on peut grâce à lui détecter certaines maladies, quelques drogues ou des anomalies chimiques spécifiques.

Quand le médecin sait ce qu'il doit chercher, il peut aussi soumettre un échantillon de sang ou de tissus à un examen au microscope électronique. Cet appareil met en œuvre un faisceau d'électrons capable de produire des images à un niveau de résolution moléculaire. On peut ainsi photographier des particules métalliques, des toxines industrielles, des bactéries infectieuses, voire des virus. Veuillez noter à ce propos que les investigateurs n'auront guère l'occasion de voir un microscope électronique, et encore plus rarement la possibilité d'en manipuler un... Ce genre d'appareil pèse plusieurs tonnes et nécessite la présence permanente d'une équipe de techniciens spécialisés. Les chercheurs doivent s'inscrire sur un registre pour s'en servir, de la même manière que les astronomes s'inscrivent pour avoir le droit d'utiliser un grand télescope.

## Progrès en balistique

La balistique est devenue une science exacte au moment de l'invention du microscope comparateur, à la fin des années 30. En reflétant l'image de deux balles au travers d'une lentille optique, cet appareil permet en effet de les étalonner et de les photographier. Dès 1941, on a découvert que les marques




*Fracture par balle de l'avant-bras droit.*

laissées par les canons rayés étaient aussi individualisées que les empreintes digitales. Depuis 1980, l'analyse des résidus de poudre des douilles sert non seulement à identifier le fabricant, mais aussi le numéro du lot du projectile. De plus, les tests de détection ont été affinés au point de permettre de retrouver des traces de poudre sur la peau du suspect une semaine après qu'il a tiré. Ce genre de procédé n'est toutefois pas infaillible, de nombreux composés chimiques industriels pouvant fausser totalement les résultats. Il reste néanmoins très utile dans certaines circonstances.

Les marques présentes sur les cartouches permettent également aux experts en balistique d'identifier des armes ayant été fabriquées en quantité limitée ou ayant une origine particulière. Désormais, on distingue aisément les différents types d'armes, ce qui pousse les criminels à se débarrasser de leur artillerie après usage et à bricoler divers engins meurtriers, dans le vain espoir qu'ils ne laisseront pas de traces compromettantes (s'ils ne rayent pas les balles, celles-ci portent néanmoins des stries distinctives). Les amateurs ont souvent tendance à recourir à un armement exotique, parce qu'ils pensent que les gens de la balistique ne pourront jamais deviner de quoi il s'agit. Cette stratégie est rarement payante, car les grands laboratoires de criminologie nationaux ont des dossiers sur pratiquement toutes les armes existantes.

## Cheveux humains

Les cheveux humains servent toujours d'indices, bien qu'ils permettent rarement des conclusions irréfutables du fait qu'ils n'ont pas le caractère individualisé des empreintes digitales (sauf s'ils sont dotés de leur *racine*, auquel cas il est possible d'en analyser l'ADN). Le chimiste légal peut néanmoins comparer les marques de shampooing et de teinture avec celles employées par les suspects.

Une nouvelle possibilité d'exploitation des cheveux porteuse de promesses est ressortie de controverses récentes concernant les tests antidrogues. Ceux-ci se limitent pour la plupart à des analyses du sang ou des urines. Malheureusement, beaucoup de narcotiques sont indétectables dans ces sécrétions au bout d'une semaine.

Une méthode nouvelle consiste à prélever des échantillons du système pileux et à les couper en courts tronçons, qui sont chacun testés individuellement. Il faut en effet savoir que tout ce que l'on ingère, ou presque, finit par échouer en infimes quantités dans la pilosité. Plus important : ces traces subsistent, formant une sorte de récapitulatif de ce qui a été absorbé au cours des derniers mois. A l'instar des anneaux d'un arbre, chaque section du poil peut indiquer une période au cours de laquelle une drogue a été utilisée. Il est même possible, par des tests répétés, de savoir si la consommation de narcotique a été légère, moyenne ou forte. On a parfois été en mesure de démontrer ainsi qu'un suspect avait commencé par prendre de la cocaïne de manière occasionnelle, puis plus fréquemment, avant de finir par être sérieusement "accroché", dans les six mois qui avaient précédé le test. Jusqu'à présent, cette technique de détection n'a été employée que par des services spécialisés dans les affaires de drogue et son utilisation reste sujette à controverse. Il est toutefois probable qu'on s'en servira un jour pour détecter des poisons à action lente dans les cheveux des victimes. Nous savons déjà que l'arsenic, par exemple, passe dans le système pileux et reste ainsi repérable des années après le décès.

## Fichiers dentaires

Les fichiers dentaires ont servi à confirmer l'identité de milliers de victimes d'accidents ou de meurtres. Des marques de morsure ont même permis de démasquer des criminels, beaucoup ayant été fichés à l'occasion de soins stomatologiques reçus lors d'un séjour en prison ou dans une institution psychiatrique. Cette méthode d'identification n'est toutefois pas parfaite, car nous ne disposons pas d'un système permettant de classifier les dents. Cette lacune a conduit bien des fois à des erreurs regrettables.

Malgré tout, les dents elles-mêmes peuvent constituer des indices précieux. Leur état en dit beaucoup sur le régime alimentaire d'une victime et, parfois, sa situation économique antérieure ou son lieu de résidence. La nature et la qualité des éventuels soins dentaires fournissent également des indications du même ordre. Du fait des progrès rapides réalisés dans ce domaine, on peut se faire une idée approximative de l'époque d'un décès dans le cas de squelettes vieux de plusieurs décennies.

## Analyse de l'ADN

Même si la police ne dispose pas encore de fichiers génétiques équivalents à ceux des empreintes digitales et permettant une identification immédiate, des études comparatives de l'ADN peuvent éventuellement confirmer qu'une racine de cheveu provient bien d'un suspect donné. Cette méthode est également utilisable avec le sang, le sperme, la salive ou tout autre tissu "vivant". Les mèches de cheveux et les ongles, en revanche, sont rarement exploitables. Les efforts déployés par la police pour obtenir des échantillons analysables varient selon les endroits.

Les tests portant sur l'ADN sanguin sont beaucoup plus précis que les autres et ne nécessitent qu'une quantité minime de matière (de l'ordre de cinq cents millilitres de sang). Il existe même des techniques permettant de tirer des renseignements de quantités encore plus infimes, mais elles sont moins fiables. Ces analyses sont particulièrement utiles, car leur taux de résultats erronés est très faible ; si elles ne permettent pas toujours de prouver la culpabilité d'un suspect, il est pratiquement impossible qu'elles entraînent la condamnation d'un innocent.

## Moyens informatiques

L'ordinateur est certainement l'outil le plus important dont dispose la criminologie médicale moderne. Il fait mieux qu'accélérer les comparaisons d'empreintes digitales : il les rend possibles. En effet, sans lui, il serait absolument impensable de compulser les énormes fichiers actuels où sont répertoriées des millions de longues formules descriptives. On peut également l'utiliser comme instrument d'investigation en le reliant, par exemple, à une paire d'oscilloscopes afin de comparer deux voix lorsque dans une affaire d'enlèvement, on a enregistré une demande de rançon faite par téléphone.

Deux vieilles techniques, le croquis de police et la reconstitution photographique, peuvent avantageusement être reprises par l'ordinateur. Toutes deux permettent d'établir le portrait-robot d'un suspect à partir des descriptions d'un témoin, mais elles n'ont jamais obtenu que de médiocres succès. Le problème de la reconstitution photographique tient au fait qu'il faut tenter de construire un visage à partir d'un catalogue limité de traits, en accolant ce nez-là à cette bouche-ci, et ainsi de suite. Le croquis permet plus de variété, mais le résultat final reste un dessin, et beaucoup de gens ont du mal à établir un lien entre une représentation de ce type et un visage réel ou une photographie.

Avec un logiciel graphique, un enquêteur peut littéralement matérialiser la description d'un témoin et sculpter l'image obtenue comme s'il s'agissait d'un croquis. On utilise ensuite des échantillons photographiques de peau, de cheveux, de cicatrices et d'ombres afin de "colorier" le dessin, qui prend alors l'aspect d'un véritable cliché anthropométrique. De plus, si le témoin est en mesure de décrire le suspect aussi bien de face que de profil, il est possible de générer une vue de trois-quarts de son visage.

Les programmeurs continuent actuellement à étudier des logiciels susceptibles de fournir des images en trois dimensions, et que l'on peut bouger ou tourner à volonté.

Les informaticiens travaillant au sein de la police s'emploient également à "actualiser" de vieilles photographies. On peut ainsi

introduire dans un ordinateur le portrait d'un criminel connu, ainsi que les données numériques correspondant à son âge à l'époque où le cliché a été réalisé, comme au temps qui s'est écoulé depuis, le tout accompagné de quelques indications sommaires concernant la pousse de ses cheveux. La machine "vieillit" ensuite la représentation. Cette technique, encore expérimentale, a connu quelques succès (elle a notamment permis l'arrestation du grand patron de la Maffia sicilienne en janvier 1993. NdT). Vous pouvez très bien avoir déjà vu de telles photographies, sans le savoir.

Le jour viendra certainement où les ordinateurs faciliteront la reconstitution de visages en trois dimensions à partir de crânes endommagés ou décomposés. Déjà, depuis une dizaine d'années, les méthodes de reconstruction osseuse font parler d'elles. Elles sont fondées sur le fait que le crâne de chaque individu est couvert de dizaines de protubérances, aspérités et canaux distinctifs qui sont autant de points d'ancrage et d'appuis pour les muscles faciaux. La dimension et la forme de ces irrégularités sont directement en rapport avec la taille et les courbes des muscles qui forment le visage. Grâce à elles, une personne douée en sculpture et en anatomie légale peut très bien réaliser une reconstitution d'argile et de latex assez ressemblante. Malheureusement, les personnes qui allient ces deux talents sont rares. On peut néanmoins imaginer que les ordinateurs se chargeront un jour de ce genre de tâche.

Quoi qu'il en soit, les techniques de reconstruction du squelette produisent des résultats étonnants dans les affaires qui justifient le sacrifice du temps et des efforts qu'elles requièrent. A ce jour, au moins une inculpation de meurtre a été obtenue dans une affaire où le seul indice était un fragment de crâne.

L'informatique est également très utile pour la comparaison des échantillons d'ADN, bien que ce genre d'analyse ne soit pas toujours reconnu comme une preuve admissible devant une cour.

En dépit de tous ces progrès, les affaires criminelles se résolvent encore de la même façon que dans les années 1890. Même les meilleures techniques de médecine légale et les machines les plus performantes ne peuvent le faire ; elles se contentent de répondre aux questions des enquêteurs et leur fournir des preuves confirmant ou infirmant leurs présomptions. C'est à l'homme, pas à l'ordinateur, qu'il revient de solutionner les affaires énigmatiques. Et il se pourrait bien qu'il en aille toujours ainsi...

# A propos du coroner

La fonction de coroner est une invention anglaise, mentionnée pour la première fois dans les Articles de l'Eyre (1194) mais probablement antérieure. Le rôle de ce fonctionnaire consistait à enquêter au nom de la Couronne sur les décès, particulièrement en cas de mort violente. Il devait alors déterminer s'il s'agissait ou non d'un crime, et veiller à la distribution équitable des biens du défunt. Ceci afin de s'assurer que les shérifs locaux n'assassinent pas les loyaux sujets du roi pour s'emparer de leurs terres.

La preuve de son utilité étant faite, cette fonction a survécu au système féodal qui l'avait créée. Le Coroner's Act de 1887 a redéfini les attributions du coroner britannique afin de les adapter aux exigences de la vie moderne et a inspiré l'institution américaine équivalente.

En théorie, le coroner doit s'assurer du caractère naturel de tous les décès survenus dans son comté ou district. Dans la pratique, il n'ouvre une instruction qu'en cas de mort soudaine ou suspecte, même quand il s'agit d'événements aussi banals que des accidents de la route, des incendies, etc. Dans ces cas, le rapport du coroner sert essentiellement à la détermination des responsabilités. Ce fonctionnaire procède également à des enquêtes sur les meurtres ou les suicides. Si un médecin refuse de délivrer un certificat de décès pour une raison quelconque, le coroner ouvre aussitôt une instruction. Il s'intéresse aussi au décès d'inconnus ou aux morts survenues dans les établissements pénitentiaires.

## Procédures d'enquête

Par certains aspects, une enquête ressemble beaucoup à un procès. D'abord, un jury de douze civils (comptant éventuellement dans leurs rangs des investigateurs-joueurs) est constitué. Le coroner, quant à lui, agit comme un juge, à la différence près qu'il peut informer les jurés tant sur les questions de fait que sur les dispositions légales. L'instruction doit se faire *super visum corporis* : au vu du corps. A l'origine, on entendait par là que tout le jury devait assister à l'autopsie. Pour des profanes sans formation appropriée, cependant, contempler une dissection de ce type est aussi déplaisant que dépourvu d'intérêt, et certains jurés refusèrent de se plier à cette règle. Pour tenir compte de cet état de faits, l'England's Coroner's Act (1926) réinterpréta la loi : seul le coroner était désormais obligé d'être présent au moment de l'autopsie, le jury n'ayant à connaître que les résultats de celle-ci.

Les témoignages sont faits sous serment, et certaines règles en vigueur dans les tribunaux (comme les lois concernant le parjure) s'appliquent là aussi. Les procédures tendent néanmoins à être assez informelles, dans la mesure où les droits civiques des suspects sont rarement mis en cause. De fait, en temps normal, on ne se préoccupe pas d'eux au stade de l'instruction. Son propos est avant tout de déterminer quand, pourquoi et comment un défunt a perdu la vie : causes naturelles, maladie, accident, suicide ou meurtre. Bien qu'il soit en droit d'inculper un suspect, le coroner le fait rarement. Et si la police effectue une interpellation, il ajourne aussitôt l'instruction jusqu'à ce que le tribunal procède à une audition. L'autopsie, quant à elle, doit toujours être faite dans les plus courts délais.

Le Coroner's Amendment Act exigeait que le coroner soit un avocat, un conseiller juridique ou un médecin. Il en va généralement de même aux Etats-Unis. Et s'il y a des barbiers, des ramasseurs de chiens ou des charpentiers qui occupent cette fonction, la plupart sont des juristes ou des praticiens. Les attributions du coroner varient en fonction des districts. Dans les villes portuaires, par exemple, il peut déterminer les responsabilités et distribuer les biens des défunts en cas de naufrage. Le London Fire Act (1888) stipule en outre que les coroners londoniens ont des pouvoirs de décision similaires pour les décès survenus au cours d'un incendie. Dans la majeure partie des Etats-Unis, le coroner assume aussi les fonctions du Chef de la Police, quand celui-ci n'est pas en mesure de le faire. Il ne peut toutefois en aucun cas être amené à dépendre de l'accusation ou des services de l'attorney (procureur) du district. Dans tous les Etats, il peut ordonner une autopsie et charger le shérif de procéder à une exhumation.

## Les services du coroner

Cette fonction n'existe que dans certains pays de langue anglaise. En Ecosse, son détenteur porte le titre de "Procurator Fiscal". En Allemagne, ses attributions sont divisées entre deux personnes : un administrateur légal qui s'occupe des problèmes légaux, tandis qu'un médecin se charge des questions médicales. En France, un jury de douze experts médicaux et juridiques est constitué chaque année... ce qui revient en fait à un comité de douze coroners opérant chacun dans son propre domaine.

Aux Etats-Unis, cette charge a toujours posé des problèmes. On a parfois accusé des coroners de corruption, d'apathie, d'incompétence ou de méconnaissance du droit. Comme ils n'ont souvent aucune formation en médecine, ils se contentent de faire appel à des experts médicaux quand ils estiment que la situation l'exige. Bien évidemment, cela implique parfois qu'ils laissent échapper des indices qu'un praticien qualifié aurait pu repérer.

Plusieurs Etats ont aboli cette institution au profit de la fonction de "Chief Medical Examiner". Comme son nom le laisse présager, ce dernier est un enquêteur chargé exclusivement de la détermination médicale des causes de décès. Selon les régions, la charge de coroner a pris diverses formes ; certains Etats l'assimilent à celle de Chief Medical Examiner, d'autres exigent que son détenteur soit un médecin compétent et fasse la preuve d'une bonne connaissance du droit courant, alors qu'ailleurs les candidats à ce poste doivent seulement jurer qu'ils ne sont pas des repris de justice. Des comtés nomment leurs coroners, d'autres les élisent.

Vous avez toute latitude pour créer des coroners "non joueurs". Si vous hésitez quant à leurs attributions, optez pour le

domaine médical, car il semblerait bien que ce soit la tendance actuelle.

Ne confondez pas le coroner avec un médecin légiste. Les deux fonctions sont parfois très proches, mais le coroner est en général un officier civil qui a des connaissances en médecine, alors que le légiste est un praticien qui a des notions de droit.

# Après la mort

Le corps d'un adulte pesant aux alentours de 70 kilos contient un peu plus de cinq litres de sang. Les cadavres ne saignent pas ; dès que le cœur a cessé de battre, il se produit un phénomène de drainage et le sang s'accumule dans les parties du corps les plus basses. Au bout d'une ou deux heures, il commence à se coaguler et la peau se décolore (c'est grâce à ces éléments que les légistes peuvent dire si un cadavre a été déplacé). On appelle cette décoloration la "lividité postmortem". Il ne faut pas la confondre avec les marques de contusions qui peuvent éventuellement apparaître après le décès. Pour faire la distinction, il suffit d'inciser la peau. Si le sang s'échappe de vaisseaux écrasés, il s'agit d'une contusion. L'importance de l'hémorragie permet alors de déterminer combien de temps, avant ou après la mort, la meurtrissure a été infligée.

La température normale d'une personne vivante tourne autour de 37° C. Il faut environ vingt-quatre heures pour qu'un cadavre se refroidisse à la température ambiante, processus susceptible d'être accéléré par un temps froid et ralenti par la graisse et les vêtements du défunt. On considère généralement que la déperdition de chaleur est en moyenne d'un degré par heure. Immédiatement après la mort, le corps devient très mou et relâché.

La rigidité cadavérique intervient en principe au bout de cinq ou six heures, mais ce délai peut en fait varier entre quinze minutes et 14 heures... Elle commence par affecter les parties supérieures du corps et met environ six heures à en gagner l'ensemble, puis se dissipe une trentaine d'heures plus tard, en commençant à nouveau par le haut. Elle a le plus souvent complètement disparu au bout de 36 ou 40 heures.

On confond généralement ce phénomène de rigidité avec les spasmes cadavériques. Ces derniers se traduisent pas un raidissement immédiat du corps, dû à une grande tension au moment du décès. C'est ainsi qu'un suicidé peut étreindre son arme au-delà du trépas... chose qu'aucun meurtrier ne peut simuler parfaitement. On observe également de tels spasmes lorsqu'un choc sévère — comme un coup violent sur la tête — est infligé au système nerveux.

Il suffit de dix minutes pour que des mouches pondent sur un cadavre des œufs, dont des vers peuvent éclore en moins d'une journée. Les œufs sont déposés d'abord sur les parties humides du corps : sous les lèvres ou les paupières, par exemple. Si la température extérieure est supérieure à 5°, des insectes d'une sorte ou d'une autre se manifestent toujours dans les 24 heures. Le processus de putréfaction ne débute en principe qu'au terme de trois à cinq jours, mais il peut être accéléré par la chaleur ou l'humidité. Ainsi, sous un climat tropical, il n'est pas rare qu'il commence au bout d'une journée à peine. En général, un cadavre met entre cinq et neuf semaines à pourrir complètement. Le sang se décompose toutefois trois fois plus vite que le reste du corps, alors que les os peuvent se conserver pendant des dizaines d'années. Sous les climats très secs, il arrive même que les cadavres se momifient naturellement.

Après une semaine, des gaz font enfler la dépouille et s'évacuent lentement dans les jours qui suivent, tandis que les tissus dégagent une odeur fétide. Des cloques remplies de liquide ou de gaz se forment de temps à autre sous la peau. Les membres relevés ou suspendus prennent une coloration foncée et se dessèchent en une semaine. La peau qui recouvre les organes abdominaux, quant à elle, vire au verdâtre, et il arrive parfois que le corps tout entier devienne phosphorescent.

## Suicides

Dans les cas de suicides, il semblerait que les femmes préfèrent employer des rasoirs, des ligatures ou des poisons. Les hommes, pour leur part, manifestent un certain goût pour les couteaux et les armes à feu. Les entailles aux poignets ou à la gorge présentent souvent de petites "marques d'hésitation". Lorsqu'il utilise une arme à feu, le suicidé écarte généralement ses vêtements afin de poser le canon directement sur sa peau. A l'inverse des hommes, il est rare que les femmes se tirent une balle en plein visage.

Il est impossible de s'étrangler soi-même avec ses mains nues. Les candidats au suicide désireux de mourir ainsi doivent se pendre, ou se droguer avant d'appuyer leur trachée artère contre une arrête, comme le bord d'une table de salon, par exemple. Notez que les meurtres par pendaison sont extrêmement rares.

## Poisons

Les poisons sont loin d'être aussi subtils qu'on l'imagine en général. La strychnine, par exemple, provoque des convulsions d'agonie pendant des heures, en alternance avec des périodes de paralysie. Si vous vous donnez la peine d'effectuer quelques recherches sur le sujet, vous en serez récompensé par des récits d'empoisonnement aussi horribles que réalistes. Au fil des époques, divers poisons ont été en vogue... essentiellement parce que les meurtriers pensaient qu'ils étaient indétectables. Dans les années 1890, les opiacés étaient très populaires, particulièrement chez les suicidés. Dans les années 20, les raticides étaient à la mode. Aujourd'hui, on utilise surtout des produits chimiques industriels. L'arsenic a néanmoins gardé les faveurs de certains.



# Plus d'un Siècle d'Histoire

*Les grands événements historiques, culturels et commerciaux dans le monde, de 1890 à nos jours, dont le Gardien pourra tenir compte dans ses aventures de L'Appel de Cthulhu.*

**1890** Construction du premier immeuble à charpente en acier à Chicago ; ouverture de la première ligne du métro londonien ; Sitting Bull est tué au cours d'un soulèvement des Sioux ; première crème glacée ; les Etats-Unis comptent 62,9 millions d'habitants.

**1891** Mise en service de la première centrale hydroélectrique ; commercialisation de la lampe torche électrique en Angleterre.

**1892** Découverte du vaccin contre le choléra ; achèvement de la ligne de chemin de fer Le Cap-Johannesburg ; invention des capsules pour bouteilles ; brevet du moteur diesel.

**1893** Exposition universelle de Chicago ; invention de la pellicule en rouleau ; commercialisation des premières céréales pour petit déjeuner.

**1894** Guerre Sino-japonaise ; le capitaine Dreyfus est déporté sur l'Ile du Diable ; première liaison T.S.F.

**1895** Roentgen découvre les rayons X ; invention de la machine à fabriquer des cigarettes ; les frères Lumière lancent le cinématographe.

**1896** Début de la ruée vers l'or du Klondike ; confirmation des brevets de l'Adressographe ; Ford fabrique sa première automobile ; invention du périscope pour sous-marin.

**1897** Invention des stencils "Mimeo" ; premier tube cathodique ; premiers jeux olympiques de l'ère moderne à Athènes.

**1898** Guerre Hispano-américaine ; les disques enregistrés deviennent commercialisables ; apparition sur le marché de l'aspirine ; Corn Flakes Kellog's ; première lampe torche de forme tubulaire.

**1899** Rutherford découvre les rayons alpha et bêta ; les machines à écrire sont de plus en plus employées.

**1900** Révolte des Boxers en Chine ; Kodak commercialise son appareil photo "Brownie" ; le conte von Zeppelin lance un dirigeable de 140 mètres de long ; la dette du gouvernement américain s'élève à 1 263 milliards de dollars ; les Etats-Unis comptent 76 millions d'habitants.

**1901** Assassinat du président McKinley ; décès de la reine Victoria ; découverte des groupes sanguins ; première communication radio transatlantique ; commercialisation du rasoir de sécurité Gillette.

**1902** Guerre des Boers ; lancement du premier vaisseau de transport de passagers propulsé par des turbines à vapeur ; mise au point du macadam ; commercialisation du lait en poudre et des céréales soufflées ; premier ours en peluche ; premier disque pour gramophone de Caruso ; les graisses hydrogénées, peu onéreuses, révolutionnent le savon et la cuisine.

**1903** Les frères Wright font décoller le premier avion à moteur ; première lampe à fluorescence ; mise en place des premières boîtes aux lettres par les services des postes ; première motocyclette à moteur central.

**1904** Ouverture à New York de la ligne de métro de Broadway ; brevet de la bouteille thermos ; les tracteurs agricoles commencent à être équipés de chenilles (au lieu de roues) ; ceintures de sauvetage en kapok ; Guerre Russo-japonaise.

**1905** Découverte du plus gros diamant connu à ce jour, le "Cullinan" (3 000 carats) ; les bâtiments de la marine britannique sont équipés de turbines à vapeur ; révolution avortée en Russie ; premier klaxon électrique ; premier extincteur à neige carbonique ; Théorie Spéciale de la Relativité.

**1906** Les troupes américaines occupent Cuba jusqu'en 1909 ; lancements du *Lusitania* et du *Mauritania* ; invention du juke box ; production massive de moteurs hors-bord.

**1907** Raspoutine exerce une forte influence sur la Russie tsariste ; premier dessin animé ; première machine à laver ; premier détergent ménager ; premier aspirateur "balais".

**1908** Minkowski élabore sa théorie de géométrie quadri-dimensionnelle ; premiers gobelets en carton.

**1909** Robert E. Peary atteint le Pôle Nord ; un avion à moteur traverse pour la première fois la Manche ; apparition du premier bus "à impériale" en Grande Bretagne.

**1910** Murray et Hjort entreprennent la première expédition d'exploration des fonds marins ; invention de la radiogoniométrie ; premier piège à souris à ressort ; implantation du scoutisme aux Etats-Unis ; ce pays compte 92 millions d'habitants.

**1911** Zapata arrive à Mexico, mais les combats ne font que commencer ; une révolution en Chine aboutit à la création d'une république dirigée par Sun Yat-sen ; première poêle à frire électrique.

**1912** Wilson invente la chambre à condensation qui permet la détection des protons et des électrons ; les couturiers de Saville Row créent ce qui sera appelé "trench coat" au cours de la Première Guerre Mondiale ; Cadillac met au point le premier démarreur électrique pour automobiles ; ouverture de deux épiceries "self service" en Californie.

**1913** Début de la Guerre des Balkans ; investiture du président Wilson ; premiers démarreurs électriques pour motocyclettes ; découverte de la vitamine A ; les impôts sur le revenu et l'élection des sénateurs au suffrage universel sont ajoutés à la constitution américaine.

**1914** Début de la Grande Guerre ; premiers raids aériens ; ouverture du Canal de Panama.

**1915** Le *Lusitania* est coulé, ce qui provoque consternation et colère aux Etats-Unis ; la Grande Guerre fait un nombre de tués sans précédent dans l'histoire ; commercialisation des premiers flocons de céréales ; première utilisation du gaz de chlore sur un champ de bataille ; premiers masques à gaz ; dépôt du brevet de la fermeture éclair.

**1916** Batailles de Gallipoli, de Verdun, du Jutland et de la Somme ; soulèvement de Pâques ; premiers essuie-glaces mécaniques ; Théorie Générale de la Relativité ; intervention de Pershing au Mexique.

**1917** Les Etats-Unis entrent en guerre ; déclenchement de la révolution russe ; les Bolcheviques prennent le pouvoir ; invention du gaz moutarde ; Ford entreprend la production massive de tracteurs.

**1918** Fin de la Première Guerre Mondiale ; première ligne aérienne postale régulière aux Etats-Unis ; la Grippe Espagnole fait 21,6 millions de morts dans le monde ; les avions dépassent maintenant les 240 kilomètres/heure et peuvent monter jusqu'à 10 000 mètres ; premières horloges électriques.

**1919** Signature du décret de la Prohibition aux Etats-Unis ; premier vol transatlantique (3 000 kilomètres en 16 heures et 12 minutes) ; premiers pistolets graisseurs ; premiers parachutes.

**1920** Entrée en vigueur de la Prohibition aux Etats-Unis ; les Bolcheviques assurent leur emprise sur la Russie ; lancement de la première station de radio ; commercialisation du thé en sachets ; la dette publique américaine s'élève à 24,3 milliards de dollars ; les femmes obtiennent le droit de vote aux Etats-Unis qui comptent 105,7 millions d'habitants.

**1921** Rorschach met au point son test "des taches d'encre" ; début de l'inflation en Allemagne ; premier reportage sportif sur la station radio KDKA ; le mot "robot" commence à être employé.

**1922** Renaissance et développement du Ku Klux Klan ; l'insuline est isolée ; première machine à timbrer les envois postaux ; en URSS, les slogans de la fête du premier mai ne font plus référence à une "révolution mondiale" ; invention du ski nautique ; Mussolini marche sur Rome.

**1923** Le scandale du "Teapot Dome" ébranle l'administration Harding ; le mark allemand se stabilise ; les exactions du Klan se multiplient en Georgie ; échec d'un putsch nazi à Munich ; ouverture du tombeau de Toutankhamon ; découverte du vaccin contre la coqueluche.

**1924** Leopold et Loeb sont reconnus coupables de l'enlèvement et de l'assassinat de Bobby Franks ; invention des mouchoirs jetables et des cartons à œufs.

**1925** W. Pauli formule son Principe d'Exclusion ; création de la société I.G. Farben ; mort de Sun Yat-sen ; constitution des S.S. ; des avions sont employés pour pulvériser des insecticides sur les cultures.

**1926** Le Dr Godard lance sa première fusée à carburant liquide ; Tchang Kaï-chek organise un coup d'Etat à canton ; Trostky est renvoyé du Politburo ; commercialisation de la montre étanche Rolex.

**1927** Charles A. Lindbergh effectue le premier vol en solitaire entre New York et Paris ; *Le Chanteur de Jazz* est le premier long métrage parlant ; premier grille-pain automatique ; exécution de Sacco et Vanzetti, qui seront officiellement réhabilités en 1977.

**1928** Premières expériences de télévision ; l'expédition de Byrd fait voile vers l'Antarctique ; les télétypes commencent à être employés ; mise au point du cellophane résistant à l'eau ; invention du compteur Geiger ; découverte de la vitamine C.

**1929** Grand crack boursier le 24 octobre ; le Graf Zeppelin effectue le tour du monde ; mise au point du film couleur 16 mm ; invention du ruban adhésif Scotch ; premier klaxon "musical" pour voiture.

**1930** Le mouvement technocratique est à son apogée ; la mise au point des lampes flashes met fin aux éclairs de magnésium lors des conférences de presse ; commercialisation des premiers aliments congelés ; construction de la bathysphère ; invention du cyclotron ; découverte de Pluton ; premiers parapluies télescopiques ; La dette publique américaine

s'élève à 16,18 milliards de dollars ; les Etats-Unis comptent 122,8 millions d'habitants.

**1931** Le parti Nazi allemand bénéficie d'un important soutien populaire ; mutinerie au sein de la Marine britannique à Invergordon ; ouverture officielle de l'Empire State Building ; Al Capone est emprisonné ; commercialisation de l'Alka-Seltzer ; premiers rasoirs électriques ; achèvement du pont George Washington (1 100 mètres de long).

**1932** Arrestation de Gandhi ; Roosevelt est élu président ; Mussolini ordonne l'assèchement des marais de Pontine ; le bébé des Lindbergh est kidnappé ; premiers autoradios ; premier sondage Gallup ; commercialisation des barres chocolatées Mars ; invention des objectifs "zooms" ; mise en vente des briquets Zippo.

**1933** Hitler est nommé chancelier d'Allemagne ; le japon quitte la Société des nations ; les Etats-Unis abandonnent l'étalon or ; lorsqu'il est libéré, Gandhi ne pèse plus que 36 kilos ; édification du premier camp de concentration nazi (Dachau) ; mise au point des pigments phosphorescents ; publication du *Monopoly* ; commercialisation des lampes à fluorescence.

**1934** Sandino est assassiné par des partisans de Somoza ; la grève générale de San Francisco prend fin ; Huey Long soumet la Louisiane à sa dictature ; première laverie automatique.

**1935** Les Hautes Plaines sont balayées par des nuées de poussière ; le premier Clipper de la Pan Am part de San Francisco pour la Chine ; mise en place du système de sécurité sociale américain ; assassinat de Huey Long ; la Longue Marche de Mao s'achève dans le Yunan ; le DC-3 effectue son premier vol commercial ; commercialisation des premiers livres de poche ; invention de l'échelle de Richter ; commercialisation du premier magnétophone.

**1936** Les Nazis pénètrent en Rhénanie ; l'Italie conquiert l'Ethiopie ; Guerre Civile Espagnole ; Jesse Owens gagne 4 médailles d'or aux jeux olympiques de Berlin ; les forces de l'Axe signent un pacte ; commercialisation de la première Volskwagen.

**1937** Les purges continuent en Union Soviétique ; Du Pont de Nemours dépose le brevet du nylon ; incendie du dirigeable *Hindenburg* ; les Japonais coulent la canonnière américaine *Panay* ; achèvement du pont Golden Gate (1 250 mètres de long) ; mise en service des premiers "caddies" de supermarché ; ouverture du camp de concentration de Buchenwald.

**1938** Le Mexique nationalise tous les gisements pétroliers gérés par des compagnies étrangères ; les Allemands pénètrent en Autriche sans rencontrer de résistance ; *Kristallnacht* (Nuit de Cristal) ; mise au point du fer à repasser à vapeur avec thermostat ; commercialisation du nylon ; dépôt du brevet du stylo-bille ; grand meeting germano-américain au Madison Square Garden ; les juifs sont pourchassés en Allemagne et en Autriche.

**1939** L'Allemagne annexe les territoires tchèques ; Madrid tombe aux mains de Franco ; les premiers emballages en cellophane font leur apparition dans les magasins ; annexion des Etats Baltes ; l'Allemagne envahit la Pologne, la France et l'Angleterre lui déclarent la guerre ; ouverture du Centre Rockfeller ; invention du DDT ; découverte du vaccin contre la fièvre jaune ; mise au point du radar.

**1940** La Finlande tombe aux mains des Soviétiques ; les Nazis frappent au Danemark et en Norvège ; Churchill devient premier ministre ; la Hollande et la Belgique sont envahies ; évacuation de Dunkerque ; Roosevelt est élu pour un troisième mandat ; capitulation de la France ; mise au point de la boîte de vitesse automatique pour automobiles ; premiers gilets de sauvetage gonflables ; les radars deviennent opérationnels et sont employés en Grande Bretagne ; mise au point de l'insémination artificielle ; production massive de pénicilline ; la dette publique américaine s'élève à 42,97 milliards de dollars ; les Etats-Unis comptent 131,7 millions d'habitants.

**1941** Début de la Bataille d'Angleterre ; les Etats-Unis décrètent la mobilisation générale ; la Jeep est adoptée comme véhicule militaire à tout faire ; les Allemands envahissent l'Union Soviétique ; le Japon s'attaque à l'Extrême Orient et à Pearl Harbor.

**1942** Chutes de Singapour et des Philippines ; grand affrontement de porte-avions à Midway ; Leningrad est toujours assiégée par les Allemands ; la Crimée capitule ; Doolittle effectue un raid sur Tokyo ; début de la Bataille de Stalingrad ; les Américains débarquent à Guadalcanal ; les Alliés débarquent en Afrique du Nord ; première fission atomique réussie ; mise au point du bazooka et du napalm.

**1943** Les troupes allemandes capitulent à Stalingrad ; soulèvement du Ghetto de Varsovie ; les Allemands perdent la plus grande bataille de tanks de l'Histoire (Kursk) ; les Alliés débarquent en Sicile ; Mussolini est destitué par les Allemands ; les Alliés font la conquête de l'Italie ; les Soviétiques percent la ligne du fleuve Dniepr ; les Iles Marshall tombent ; l'usage du stylo-bille se répand ; invention du scaphandre autonome ; découverte du LSD.

**1944** De Gaulle est le chef de la France Libre ; bombardement massif de l'Allemagne ; la Crimée est libérée ; les Alliés investissent Rome ; débarquement du Jour-J en Normandie ; Bataille des Mariannes ; Paris est prise par les Alliés ; Roosevelt est élu président pour la quatrième fois ; révélation des assassinats collectifs commis dans les camps de concentration nazis ; les V 1 et les V 2 s'abattent sur Londres ; Mac Arthur retourne aux Philippines ; Bataille des Ardennes ; invention du gaz innervant.

**1945** Libération d'Auschwitz ; conférence de Yalta ; chute d'Iwo Jima ; prise du pont de Remagen ; décès de Roosevelt ; Hitler se suicide ; l'ampleur des massacres des camps de la mort nazis est révélée dans toute son horreur ; chute de Berlin ; démission de Churchill ; Bataille d'Okinawa ; création des Nations Unies ; conférence de Potsdam ; des bombes atomiques sont lâchées sur Iroshima et Nagasaki ; reddition du Japon ; partition de la Corée ; procès des crimes de guerre à Nuremberg ; apparition des boîtes "tuperware".

**1946** Le War Department américain dévoile l'ordinateur ENIAC ; Churchill dénonce le Rideau de Fer ; déchaînement de violence en Palestine ; les ouvriers font grève dans tous les Etats-unis ; la Guerre Civile Chinoise reprend de plus belle ; des spécialistes prétendent que fumer peut provoquer le cancer du poumon ; soulèvement au Viêt-nam ; Chester F. Carlson fait une démonstration de "xérographie" ; apparition des maillots de bain "bikinis" et des percolateurs.

**1947** Les Etats-Unis tentent d'imposer une paix en Chine ; émeutes religieuses en Inde ; présentation du Plan Marshall ; le dernier tramway new-yorkais est retiré de la circulation ; indépendance de l'Inde et du Pakistan ; commercialisation d'un appareil photo Polaroïd ; une commission de la Maison Blanche dénonce le caractère subversif de certains films.

**1948** Assassinat de Gandhi ; coup d'Etat communiste en Tchécoslovaquie ; la guerre civile continue en Palestine ; début du pont aérien de Berlin ; reconnaissance de l'Etat d'Israël et poursuite de la guerre ; un télescope de 200 pouces est mis en place au Mont Palomar ; le prix des tickets de métro new-yorkais est doublé et passe à dix cents ; Rapport Kinsey sur la sexualité ; apparition du Scrabble ; première guitare électrique à caisse pleine ; invention de l'attache velcro ; mise au point du transistor dans les Laboratoire Bell ; commercialisation des premiers disques 33 tours.

**1949** Les communistes chinois prennent Pékin ; l'OTAN est mise sur pied ; fin du blocus de Berlin ; création de la République Fédérale d'Allemagne ; la "terreur rouge" se poursuit aux Etats-unis ; l'URSS fait exploser un engin nucléaire ; les nationalistes chinois se retirent à Formose ; l'Indonésie accède à l'indépendance ; apparition de la télévision par câble ; invention du tube pour téléviseur couleur ; mise au point du démarreur à clé pour voitures.

**1950** Les Cadillacs sont équipées de pare-brise en une seule pièce ; RCA annonce la télévision en couleur ; les Français demandent de l'aide pour lutter contre les Viêt-minh ; invasion de la Corée du Sud ; débarquement à Inchong ; la Chine prend part à la Guerre de Corée ; Gussie Moran fait la promotion des sous-vêtements en dentelle à Wimbledon ; apparition de la carte du Diner's Club ; commercialisation du photocopieur Xerox 914 ; la dette publique américaine s'élève à 256 milliards de dollars ; les Etats-Unis comptent 150,7 millions d'habitants.

**1951** Mac Arthur est relevé de tous ses commandements ; première émission de télévision en couleur depuis l'Empire State Building ; essais de bombes à hydrogène à Eniwetok ; pourparlers en vue d'une trêve en Corée ; apparition du Cinérama ; Chrysler propose la première voiture à direction assistée ; apparition des feux arrières à trois couleurs pour automobiles.

**1952** la reine Elisabeth II monte sur le trône ; des indicateurs lumineux pour piétons (Walk/Don't Walk) sont mis en place à New York ; General Motors propose l'air conditionné sur certains de ses modèles 53 ; mort d'Eva Peron ; invention des prothèses auditives transistorisées ; la bombe à hydrogène est annoncée ; invention de la bande vidéo.

**1953** Mort de Joseph Staline ; l'ADN est décrit comme ayant une forme hélicoïdale double ; Pie XII approuve l'usage de la psychanalyse ; exécution des époux Rosenberg ; écrasement du soulèvement de Berlin Est ; armistice en Corée ; les Américains commencent à émigrer en banlieue ; mariage de John Kennedy et Jacqueline Bouvier ; des expéditions partent à la recherche du Yéti ; découverte du vaccin contre la rougeole.

**1954** Le *Nautilus* est le premier sous-marin à propulsion nucléaire ; entrevue entre McCarthy et des représentants de l'armée ; Murrow engage McCarthy ; chute de Dien Bien Phû ; la Cour Suprême ordonne que les Noirs puissent fréquenter les écoles des Blancs ; création du Nord et du Sud Viêt-nam ; ouverture de Disneyland ; premier stylo-bille à pointe rétractable ; mise au point du transistor à silice.

**1955** Un missile doté d'une ogive nucléaire explose lors d'un test au Nevada ; mort d'Albert Einstein ; signature du Pacte de Varsovie ; rébellion en Algérie ; le Mickey Mouse Club propose ses premières émissions télévisées ; mise au point des missiles guidés air-air.

**1956** Boycott des autobus à Montgomery ; "boom" des banlieues aux Etats-Unis ; Khrouchtchev dénonce les exactions de Staline ; Nasser s'empare du Canal de Suez ; révolte en Hongrie ; création de la Teflon Company ; apparition des premiers kartings.

**1957** Il est prouvé que fumer donne le cancer ; les têtes nucléaires Nike Hercules sont mises en place afin d'assurer la défense des cités américaines contre d'éventuelles attaques aériennes ; le premier Spoutnik prend les Etats-Unis par surprise ; achèvement du pont de Mackinac Straits (1 100 mètres).

**1958** Elvis Presley part au service militaire ; le *Nautilus* atteint le Pôle Nord en passant sous la banquise ; Faubus ferme les lycées de Little Rock ; la Pan Am inaugure le premier vol en 707 pour Paris ; Sabin invente le vaccin antipolio ; premier satellite de communication ; mode du hula-hoop.

**1959** Castro prend le pouvoir à Cuba ; Ford considère que l'Edsel est un échec ; Volvo propose les premières ceintures de sécurité.

**1960** Les troubles se poursuivent en Algérie ; mise au point du rein artificiel ; ouverture des premiers "fast food" ; ouverture de Brasilia (la première cité réservée aux relations publiques) ; commercialisation de la première pilule contraceptive aux Etats-Unis ; lancement du premier satellite météorologique ; les radios portatives à transistors commencent à être en vogue ; la dette publique américaine s'élève à 284 milliards de dollars ; les Etats-Unis comptent 179,3 millions d'habitants.

**1961** Eisenhower met en garde contre le complexe militaro-industriel ; Leakeys découvre les restes du plus ancien homme connu ; édification du Mur de Berlin ; débarquement de la Baie des Cochons à Cuba ; apparition du Valium.

**1962** La crise des missiles cubains manque de déclencher une guerre nucléaire ; premier laser à semi-conducteurs ; mise au point du film couleur Polaroïd.

**1963** Enorme manifestation pour les droits civils à Washington ; assassinat de Kennedy ; Diem est renversé par un coup d'Etat ; multiplication des émeutes dans le Sud des Etats-Unis.

**1964** Entrée en service du barrage d'Assouan ; premières liaisons par satellite entre l'Europe et l'Amérique du Nord ; les Beatles acquièrent une énorme popularité ; mort de Nehru ; achèvement du pont de Verrazano-Narrows (1250 mètres) ; Lyndon Johnson signe le Civil Rights Act ; résolution du Golfe du Tonkin ; première photographie en 3 dimensions par holographie laser ; mise au point du synthétiseur Moog ; on demande que les paquets de cigarettes portent une mention indiquant les risques pour la santé.

**1965** Assassinat de Malcolm X ; émeutes raciales à Watts ; le Pape déclare que les Juifs ne sont pas coupables de la crucifixion de Jésus ; une grande panne d'électricité affecte tout le Nord-Est des Etats-Unis ; découverte du kevlar ; apparition du pneu radial ; mise au point de la première machine à traitement de texte par IBM.

**1966** Révolution Culturelle en Chine ; les opposants à la Guerre du Viêt-nam sont de plus en plus nombreux ; un tireur embusqué tue 12 personnes au Texas ; apparition de la minijupe ; pour la première fois un noir est élu sénateur lors d'un scrutin populaire ; mise au point du Dolby A ; invention du skateboard ; premier décompte des soldats morts au Viêt-nam.

**1967** Guerre des Six Jours ; Summer of Love ("Eté de l'Amour") ; nomination du premier juge noir à la Cour Suprême ; les manifestations pacifistes se multiplient ; le décompte des pertes est donné régulièrement lors des reportages sur le Viêt-nam ; 209 livres d'héroïne sont saisies en Georgie ; apparition des pantalons à pattes d'éléphant.

**1968** L'Offensive du Têt horrifie les Américains ; assassinat de Martin Luther King ; émeutes noires ; révolte estudiantine à Paris ; assassinat de Robert Kennedy ; ouverture de Disneyworld ; les Soviétiques écrasent le Printemps de Prague ; l'Espagne annule la loi de 1492 sur les Juifs ; troubles lors de la convention démocrate de Chicago ; les astronautes d'Apollo 8 se placent en orbite autour de la Lune.

**1969** Les détournements d'avions vers Cuba se multiplient ; premier vol du Concorde ; première transplantation cardiaque accomplie par le professeur Barnard ; des manifestations contre le Viêt-nam sont organisées dans 40 villes américaines au cours du même week-end ; festival de Woodstock ; 250 000 manifestants marchent sur Washington ; Apollo 11 se pose sur la Lune ; massacre de Mylaï au Viêt-nam ; apparition du Boeing 747 "Jumbo" ; une marée noire touche les plages de Santa Barbara.

**1970** Des commandos palestiniens détournent cinq avions ; mort de De Gaulle ; les "Weathermen" sont arrêtés pour attentat à la bombe ; des conserves de thon sont contaminées par du mercure ; mise au point des codes-barres ; invention des disquettes "floppy" pour ordinateur ; apparition des planches à voile ; la dette publique américaine s'élève à 370 milliards de dollars ; les Etats-Unis comptent 203,3 millions d'habitants.

**1971** Scandale de la drogue au sein de l'armée américaine ; publication des Dossiers du Pentagone ; mise au point des affichages à cristaux liquides.

**1972** La Communauté Economique Européenne compte dix membres ; Nixon se rend en Chine ; des cambrioleurs sont surpris au quartier général démocrate du Watergate ; 11 Israéliens sont abattus aux jeux olympiques ; mise au point des calculatrices de poche ; premier jeu vidéo de "ping pong".

**1973** Dernier voyage à destination de la Lune ; embargo pétrolier ; achèvement du pont de Bosporus (1 000 mètres) ; découverte de l'ADN recombinant.

**1974** Patty Hearst est kidnappée par l'Armée Symbionese de Libération ; grande pénurie d'essence aux Etats-Unis ; démission de Nixon ; l'écologie commence à faire parler d'elle.

**1975** Capitulation du Sud Viêt-nam ; capitulation du Cambodge ; guerre civile au Liban ; premiers jeux vidéos Atari.

**1976** Le public commence à se préoccuper de la disparition de certaines espèces animales ; mort de Mao Tsé-Toung ; mise au point du super ordinateur Cray I.

**1977** Mise en service du pipeline pétrolier trans-Alaska ; les Israéliens implantent trois colonies en Cisjordanie ; mise au point des télécommunications par fibre optique ; dernier voyage de l'Orient Express ; des manifestants tentent d'arrêter la centrale nucléaire de Seabrook.

**1978** Le Canal de Panama est placé sous le contrôle du Panama ; la "Proposition 13" l'emporte en Californie et annonce le déclin des dépenses de capitaux dans tout le pays ; un dollar U.S. vaut 175 yens japonais ; naissance à Londres du premier bébé éprouvette ; sommet de Camp David.

**1979** Le Shah s'enfuit d'Iran ; fuite radioactive à la centrale nucléaire de Three-Mile Island ; Somoza est chassé du Nicaragua ; affaire des otages de l'ambassade américaine à Téhéran ; les Soviétiques pénètrent en Afghanistan ; commercialisation du Rubik's Cube ; mise au point du Walkman de Sony.

**1980** Une once d'or vaut 802 dollars U.S. ; les Etats-Unis connaissent leur taux d'inflation le plus élevé depuis 33 ans ; les opérations bancaires sont déréglementées ; tentative de sauvetage manquée des otages de Téhéran ; le syndicat Solidarité est officiellement reconnu en Pologne ; ruée vers l'or en Amazonie ; mise au point du Dolby C ; la dette publique américaine s'élève à 908 milliards de dollars ; les Etats-Unis comptent 226,5 millions d'habitants.

**1981** L'Iran libère les otages de l'ambassade ; des millions d'ouvriers font grève en Pologne ; le déficit budgétaire américain atteint le milliard de dollars ; un raid israélien détruit une centrale nucléaire irakienne ; achèvement du pont de Humber (1 300 mètres) ; multiplication des rassemblements et des marches contre les armements nucléaires en Europe ; une étrange maladie immunitaire est découverte.

**1982** Abondance de pétrole dans le monde entier ; Guerre des Malouines ; 800 000 personnes participent à une marche contre les armes nucléaires à New York ; les Israéliens entrent dans Beyrouth ; l'OLP se réfugie en Tunisie.

**1983** Aquino est assassiné à son arrivée à Manille ; vaste mouvement antimissiles en Europe ; la population mondiale est estimée à 4,7 milliards d'habitants.

**1984** Les enregistrements vidéo sont autorisés aux Etats-Unis ; les affrontements se poursuivent à Beyrouth ; le virus du Sida est isolé ; le gouvernement fédéral estime à 350 000 le nombre des sans abris aux Etats-Unis ; on considère que l'inhalation "passive" de la fumée de cigarette peut entraîner des maladies ; une manifestation réunit 900 000 personnes à Manille ; le président Reagan demande aux Américains s'ils se sont déjà sentis si bien.

**1985** Les enlèvements se succèdent à Beyrouth ; Gorbatchev devient Premier Secrétaire ; atteint du Sida, Rock Hudson est hospitalisé ; affaire du Rainbow Warrior ; la balance commerciale américaine devient négative ; le terrorisme devient l'arme de prédilection de divers groupuscules politiques ; détournement et meurtres de l'*Achille Lauro* ; la dette publique américaine s'élève à 1,82 milliards de dollars, elle a doublé en cinq ans.

**1986** L'explosion de la navette Challenger bloque pour plusieurs années les programmes de vols habités de la NASA ; la France et l'Angleterre donnent leur accord pour le tunnel sous la Manche ; catastrophe nucléaire de Tchernobyl ; le crack fait des ravages aux Etats-Unis.

**1987** La Guerre Iran-Irak fait un million de morts ; l'indice Dow Jones perd 508 points en une journée ; 13 468 personnes meurent cette année-là du Sida aux Etats-Unis ; début de l'Intifada dans les Territoires Occupés ; il y a 50 millions de magnétoscopes aux Etats-Unis.

**1988** L'expression "effet de serre" devient d'usage courant ; pilule abortive RU-486 ; les Etats-Unis connaissent une grande sécheresse ; le gouvernement américain dépense 51,6 milliards de dollars pour lutter contre la drogue.

**1989** "Guerre de la Drogue" aux Etats-Unis ; importantes tensions en URSS ; début de l'affaire Salman Rushdie ; invasion du Panama et destitution de Noriega ; il y a 55 167 cas de Sida répertoriés aux U.S.A. ; manifestations de la place Tienanmen à Pékin ; les pertes bancaires garanties par l'Etat s'élèvent à 500 milliards de dollars aux Etats-Unis ; le gouvernement fédéral investit 49,8 milliards de dollars dans la lutte contre la drogue ; le CD devient le mode de reproduction le plus employé en Amérique.

**1990** L'Irak envahit le Koweït et les Etats-Unis envoient un corps expéditionnaire sur place ; l'Afrique du Sud lève l'état d'urgence ; la dette publique américaine s'élève à 3,23 milliards de dollars ; fiasco du télescope Hubble ; le gouvernement fédéral dépense 40 milliards de dollars pour la lutte contre la drogue ; les Etats-Unis comptent 248,7 millions d'habitants.

**1991** Guerre du Golfe ; coup d'Etat manqué en URSS ; pourparlers entre Israéliens et Arabes ; aux Etats-Unis, fin mai, le nombre total des morts du Sida s'élève à 113 426 ; l'Union Soviétique commence à se diviser ; les automobiles importées représentent un tiers du marché américain ; les républiques soviétiques proclament leur indépendance ; démission de Gorbatchev ; on estime qu'un cinquième des Africains vivant au sud du Sahara sont séropositifs.

# Catastrophes Naturelles et Autres

*Une sélection de désastres, des années 1890 à nos jours, qui permettront au Gardien d'apprécier la fiabilité de la presse tout en sachant ce qui s'est réellement passé.*

**1890** Le croiseur britannique *Serpent* fait naufrage lors d'une tempête au large des côtes d'Espagne : 167 disparus.

**1891** Un séisme dévastateur détruit 20 000 habitations et tue 25 000 personnes au Japon.

**1892** Un incendie et des pluies torrentielles transforment Oil City (Pennsylvanie) en véritable enfer : 130 morts.

**1893** Un ouragan ravage le Sud-Est des Etats-Unis : 2 000 morts.

**1894** Le vapeur *Wairaro* fait naufrage au large de la Nouvelle-Zélande : 134 disparus ; un incendie de forêt au Minnesota tue 480 personnes.

**1895** Un immeuble s'effondre en Irlande : 14 tués.

**1896** Une collision ferroviaire fait 60 morts à Reading, Pennsylvanie ; un tremblement de terre et un raz-de-marée tuent 27 000 personnes à Sanriku, au Japon.

**1897** Une collision entre trois sampans au large du Sarawak fait 138 morts.

**1898** Un cyclone tropical s'abat sur les côtes du Sud des Etats-Unis et fait des centaines de victimes ; 2 446 Américains trouvent la mort au cours de la guerre hispano-américaine.

**1899** Le *Windsor Hotel* de New York part en fumée : 14 morts et des millions de dollars de dommages.

**1900** Le vapeur *Rio de Janeiro* prend feu et coule dans le port de San Francisco : 128 disparus ; le grand ouragan Galveston tue 6 000 personnes ; une explosion dans une mine d'Utah fait 200 morts.

**1901** Deux épidémies de fièvre typhoïde se déclenchent aux Etats-Unis.

**1902** Le vapeur *Primus* coule après avoir percuté le *Hansa* sur l'Elbe : 112 disparus ; l'éruption du Mont Pelé en Martinique fait 40 000 morts ; Roland Molineux, le "meurtrier en culotte courte" est acquitté.

**1903** Un incendie détruit l'*Iroquois Theater* à Chicago (c'est le pire sinistre de ce type aux Etats-Unis) : 602 tués ; des mesures de prévention sont prises dans tout le pays suite à cette catastrophe.

**1904** Le vapeur *General Slocum* prend feu près de Manhattan : 1 000 morts ; un train déraille à cause des intempéries à Eden, Colorado : 96 morts.

**1905** Le navire de guerre japonais *Mikasa* sombre après avoir explosé : 599 disparus.

**1906** Un tremblement de terre suivi d'un incendie dévaste San Francisco : 28 818 maisons sont détruites et on déplore 700 morts ; un typhon et un raz-de-marée font 10 000 morts à Hong Kong.

**1907** Une explosion à bord du navire de guerre français *Jena* tue 117 personnes ; un coup de grisou dans une mine de charbon de l'Ouest de la Virginie fait 361 morts.

**1908** Le vapeur *Ying King* sombre au large de Hong Kong : 300 disparus ; un formidable tremblement de terre tue 150 000 personnes en Italie du Sud.

**1909** Collision au large de Singapour de deux vapeurs, le *Seyne* et le *Onda* : 100 disparus ; un ouragan frappe la Louisiane et le Mississippi : 350 morts.

**1910** Un glissement de terrain tue de nombreux ouvriers de la mine à ciel ouvert de Virginia, dans le Maine ; des trains sont emportés par une avalanche à Wellington (Etat de Washington) : 96 morts.

**1911** Quarante tonnes de dynamite explosent dans un entrepôt de Communipaw, New Jersey : 30 tués ; l'incendie de la Triangle Shirtwaist Factory, à New York, fait 145 morts.

**1912** Le *Titanic* percute un iceberg : 1 517 passagers et hommes d'équipage sont portés disparus.

**1913** Le vapeur britannique *Calvadas* sombre au cours d'une tempête dans la mer de Marmara : 200 disparus.

**1914** Le vapeur de la Canadian Pacific *Empress of India* coule après avoir percuté le *Storstad* sur le St Laurent : 1024 morts.

**1915** Le *Lusitania* est coulé par un sous-marin allemand : 1199 disparus ; le tremblement de terre d'Avezzano, en Italie, fait 30 000 morts ; un ouragan tue 275 personnes en Amérique centrale ; en Ecosse, une collision entre trois trains fait 227 tués.

**1916** Le croiseur auxiliaire français *Provence* sombre en Méditerranée : 3 100 morts ; 700 000 soldats sont tués lors de la bataille de Verdun ; près d'un million meurent lors de la bataille de la Somme ; aux Etats-Unis, une épidémie de poliomyélite tue 7 000 personnes et fait 27 000 paralytiques.

**1917** Le vapeur *Castalia* fait naufrage sur le Lac Supérieur : 22 hommes portés disparus ; une fabrique de munitions de Pennsylvanie explose : 133 tués ; une collision maritime suivie d'une explosion fait 1 600 morts à Hallifax, en Nouvelle-Ecosse ; en France, un déraillement tue 550 personnes.

**1918** L'U.S.S. *Cyclops* quitte les Barbades et disparaît corps et bien ; estimation des pertes dues à la Première Guerre mondiale ; France : 1,3 million de morts ; Etats-Unis : 116 516 de morts ; Autriche-Hongrie : 1,2 million de morts ; Bulgarie : 1,3 million de morts ; Empire Britannique : 900 000 morts ; Italie : 650 000 morts ; Allemagne : 1,8 million de morts ; Roumanie : 335 000 morts ; Russie : 1,7 million de morts ; Turquie : 325 000 morts ; une collision ferroviaire près de Nashville (Tenessee) tue 101 personnes.

**1919** Le vapeur français *Chaonia* disparaît dans le détroit de Messine : 460 morts ; un ouragan en Amérique centrale tue 570 personnes sur terre et sur mer.

**1920** Un tremblement de terre dans la province chinoise de Gansu fait 200 000 morts.

**1921** Un pont s'effondre à Chester, Pennsylvanie : 21 morts.

**1922** Le vapeur britannique *Egypt* sombre au large de la France : 98 morts et plusieurs millions de dollars perdus sous forme d'or et de billets de banque ; le dirigeable anglais *AR-2* se casse en deux : 62 tués.

**1923** Un gigantesque incendie à Berkeley, Californie, détruit 600 immeubles, cause 10 millions de dollars de dommages et tue 60 personnes ; un violent tremblement de terre suivi d'un incendie fait plus de 140 000 morts au Japon.

**1924** Le vapeur *Santiago* de la Ward Line coule au cours d'une tempête au large du Cap Hatteras : 25 disparus.

**1925** Un sous-marin italien sombre au cours de manœuvres navales au large de la Sicile : 50 disparus ; dans le Midwest, une tornade fait 792 morts en une journée ; le dirigeable américain *Shenandoah* se disloque, ce qui tue 14 personnes.

**1926** Un éclair provoque une gigantesque explosion à l'arsenal naval de Lake Denmark, dans le New Jersey : 85 millions de dollars de dommages et 30 morts ; un ouragan tue 243 personnes en Floride et en Alabama et 650 personnes à Cuba.

**1927** Le vapeur indo-britannique *Tukaram* sombre au cours d'une tempête dans la Baie d'Arauco : 291 disparus.

**1928** Un barrage cède à Santa Paula, Californie, et provoque la mort de 450 personnes ; un ouragan tue 1 836 personnes dans le Sud de la Floride.

**1929** Le paquebot russe *Volga* heurte une mine datant de la Première Guerre mondiale en Mer Noire : 31 disparus.

**1930** L'incendie du pénitencier d'Etat de l'Ohio tue 322 prisonniers qui n'ont pas pu sortir de leurs cellules ; les ventes de cigarettes augmentent de 10% ; un ouragan tue 2 000 personnes à Saint Domingue ; le dirigeable britannique *R-101* s'écrase : 47 morts.

**1931** Un tremblement de terre tue 1 100 personnes à Managua ; les crues du Yang-Tseu-Kiang font 200 000 morts en Chine ; des dizaines de milliers de Chinois meurent lorsque les opérations japonaises en Mandchourie s'intensifient.

**1932** Un sous-marin britannique coule dans la Manche ; un séisme tue 1 500 personnes à Santiago ; des dizaines de milliers de personnes sont tuées par les Japonais dans le centre de la Chine ; un ouragan aurait fait 1 000 morts à Cuba ; un tremblement de terre tue 70 000 personnes en Chine ; un ouragan fait 268 morts en une journée dans la région qui s'étend de l'Arkansas à la Caroline du Sud ; on estime que des millions de personnes seraient mortes dans les goulags soviétiques.

**1933** Les combats en Chine entraînent des pertes considérables ; un séisme à Long Beach tue 123 personnes ; une révolte à Cuba fait des centaines de morts ; 400 000 Allemands jugés déficients sont stérilisés ; 73 personnes meurent lorsque le dirigeable américain *Akron* s'écrase.

**1934** La dépression économique empire, alors que la disette et les émeutes se répandent dans tous les Etats-Unis ; la canicule qui frappe le Midwest tue 206 personnes ; la sécheresse s'étend de l'Etat de New York jusqu'en Californie ; la guerre du Chaco a déjà fait plusieurs milliers de morts ; Moro Castle brûle dans le New Jersey sous les yeux de centaines de milliers de spectateurs ; un ouragan tue 4 000 personnes à Honshu, au Japon.

**1935** Des tempêtes de poussières balaient sans arrêt les Hautes Plaines et le Midwest ; un séisme tue 2 000 personnes à Formose ; un tremblement de terre fait 26 000 morts au Pakistan ; 1 000 personnes trouvent la mort lorsqu'un barrage cède près de Turin ; un ouragan en tue 200 en Floride ; un autre fait 408 morts dans la même région ; les bombardements italiens tuent 1 700 personnes en Ethiopie ; les lynchages se poursuivent dans le Sud des Etats-Unis.

**1936** Des inondations tuent 134 personnes dans le Midwest ; des affrontements en Palestine font 11 morts ; la canicule tue 3 000 personnes aux Etats-Unis ; les tempêtes de poussière se poursuivent ; une révolte à Madrid fait 25 000 morts ; une succession de tornades provoque le décès de 498 personnes aux Etats-Unis.

**1937** Une explosion due au gaz fait 294 morts dans une école du Texas ; le dirigeable *Hindenburg* explose et tue 36 personnes ; 8 généraux soviétiques sont exécutés au cours des purges staliniennes ; la canicule fait 109 morts aux Etats-Unis ; deux Noirs sont lynchés en Floride ; des émeutes se multiplient au Caire.

**1938** l'*Endymion* est torpillé en Méditerranée ; des inondations en Californie font 144 morts ; Boukharine et 17 autres sont victimes des purges staliniennes ; Chinois et Japonais se livrent d'importantes batailles ; en Palestine, une bombe tue 21 personnes dans un marché arabe ; un ouragan fait 600 morts dans les Etats de New York et de Nouvelle-Angleterre.

**1939** Victorieux, Franco fait arrêter plus de 100 000 personnes ; le paquebot *Simon Bolivar* est coulé par une mine ; le sous-marin américain *Squalus* sombre avec 26 hommes à son bord ; le sous-marin français *Phénix* coule avec 63 hommes d'équipage ; un séisme tue 30 000 personnes au Chili ; 26 trouvent la mort lorsque l'Italie décide d'expulser les étrangers du Tyrol ; deux bombes posées par l'IRA explosent à Londres ; l'invasion de la Pologne fait 250 000 morts ; de nombreux navires civils et militaires sont coulés, au début de la Seconde Guerre mondiale ; un tremblement de terre tue 11 000 personnes en Turquie.

**1940** Une explosion tue 92 mineurs dans l'Ouest de la Virginie ; l'offensive éclair Allemande atteint la Manche ; les bombardements font des dizaines de milliers de victimes en Angleterre et en Allemagne.

**1941** Des émeutes à Bucarest font des milliers de morts ; la guerre fait rage en Afrique, aussi bien sur terre que sur mer ; des dizaines de milliers de personnes sont déportées dans les camps de concentration de l'Europe occupée ; l'Armée Rouge estime ses pertes dues à l'invasion allemande à plus d'un million d'hommes ; environ 2 500 personnes trouvent la mort pendant l'attaque de Pearl Harbor ; l'incendie du dancing *Coconut Grove*, à Boston, fait 491 victimes.

**1942** Les Allemands ont perdu 1,5 million d'hommes sur le Front Est, alors que les pertes soviétiques s'élèvent à 5 millions de morts. En 1945, le carnage européen totalisera 32 millions de tués, ce qui représente la plus grande catastrophe "artificielle" de toute l'histoire de l'humanité. Un cyclone dévaste le Bengale et tue 40 000 personnes.

**1943** 190 000 Allemands et un nombre encore plus élevé de soldats soviétiques trouvent la mort à Stalingrad ; chute du ghetto de Varsovie ; 29 personnes meurent au cours d'émeutes raciales à Detroit ; les combats redoublent d'intensité dans le Pacifique central.

**1944** Bombardements intensifs de l'Allemagne ; multiplication des attaques dans tout le Pacifique ; débarquement de Normandie ; la seule rébellion de Varsovie fait à elle seule 200 000 morts ; un ouragan tue 46 personnes le long de la Côte Est et 344 autres en mer ; l'incendie du chapiteau des Ringling Bros fait 168 victimes ; l'explosion d'un dépôt de munitions à Port Chicago (Californie) fait 322 morts.

**1945** 130 000 personnes trouvent la mort au cours du bombardement incendiaire de Dresde ; 60 000 meurent lors de l'explosion d'une bombe atomique à Nagasaki, et les bombardements dans le reste du pays font des centaines de milliers de victimes. On estime à 50 millions le nombre de personnes tuées au cours de la Seconde Guerre mondiale. Il faudra près de 15 ans à l'Europe et au Japon pour se remettre de ce désastre. Les Etats-Unis ont perdu 405 399 hommes au cours de ce conflit.

**1946** La famine et des épidémies s'abattent sur les régions ravagées par la guerre ; l'incendie d'un hôtel fait 58 morts à Chicago ; les bombes de l'Irgun tuent plus d'une centaine de personnes à Jérusalem ; des émeutes à Calcutta font 90 victimes ; le pire accident aérien qu'aient connu les Etats-Unis tue 39 personnes.

**1947** 119 mineurs enterrés vivants lors d'une explosion dans l'Illinois ; des tornades tuent 132 personnes au Texas et en Oklahoma ; les Soviétiques détiennent toujours 892 000 prisonniers allemands ; des émeutes religieuses font 150 000 victimes en Inde ; la disette et les pénuries se poursuivent en Europe et en Chine ; une explosion à Texas City fait 516 morts ; le bâtiment de transport de passagers *Kiangya* heurte une mine et sombre au large de Shangaï : 3 000 morts.

**1948** Scènes de carnage en Inde après l'assassinat de Gandhi ; effusions de sang quotidiennes en Palestine ; la guerre fait rage en Indochine française ; les Grecs exécutent 213 communistes ; l'explosion d'une usine de produits chimiques fait 250 victimes en Allemagne ; guerre en Israël et en Transjordanie ; guérilla en Indonésie.

**1949** Les agitations ouvrières de Bolivie font des milliers de morts ; gigantesques inondations en Chine ; un séisme tue 4 600 personnes en Equateur ; 207 périssent dans l'incendie du paquebot *Noronic* ; des inondations au Guatemala font 4 000 morts ; une catastrophe aérienne fait 55 victimes aux Etats-Unis ; une épidémie de poliomyélite fait 2 700 morts et 42 000 paralytiques en Amérique du Nord.

**1950** Un tremblement de terre tue 1 500 personnes en Iran ; un navire-météo percute une mine : 51 morts ; un séisme fait 25 000 victime en Assam (Inde) ; les débuts de la guerre de Corée sont extrêmement meurtriers ; des tempêtes de neige tuent des centaines de personnes aux Etats-Unis.

**1951** Un train de banlieue déraille au New Jersey : 84 morts ; un séisme au Salvador fait plus de 100 victimes ; un accident d'avion tue 50 personnes aux Etats-Unis ; des émeutes concernant le pétrole font 9 morts à Téhéran ; les affrontements anglo-égyptiens près de Suez font 12 morts.

**1952** Des luttes tribales font 50 morts en Iran ; un accident ferroviaire tue 108 personnes au Brésil ; des tornades font 343 victimes dans le centre des Etats-Unis ; 176 personnes meurent lors de la collision de deux navires américains ; les récoltes sont très mauvaises en Inde ; un accident d'autobus fait 28 morts aux Etats-Unis ; le sous-marin français *La Sybille* disparaît en Méditerranée avec 49 hommes à bord ; une épidémie de poliomyélite tue 3 300 personnes et touche 57 000 enfants aux Etats-Unis.

**1953** Des tempêtes sur la Mer du Nord tuent 200 personnes en Grande-Bretagne ; tremblement de terre en Turquie : 1 000 morts et 50 000 sans-abri ; des tornades font 124 victimes à Waco (Texas) et 116 à Flint (Missouri) ; des inondations tuent 1 794 personnes aux Pays-Bas ; des manifestations pour l'indépendance du Nigeria font 32 morts ; le cargo *Leyte* brûle à quai : 37 tués ; les Etats-Unis ont perdu au total 54 246 hommes au cours de la guerre de Corée.

**1954** Des avalanches engloutissent 198 personnes dans les Alpes ; explosion de la première bombe H ; émeutes au Pakistan ; deux ouragans font 155 morts le long de la Côte Est des Etats-Unis.

**1955** Un avion de la Navy s'écrase à Hawaï : 66 victimes ; plus de 300 personnes périssent dans un déraillement près de Guadalajara ; des tornades ravagent le Sud des Etats-Unis et tuent 121 personnes, alors que 179 autres meurent à cause des inondations dans le Nord-Est ; les conflits nationalistes d'Afrique du Nord font des milliers de victimes ; l'ouragan Diane fait 184 morts.

**1956** Plus de 10 000 rebelles Mau-Mau ont été tués au cours des 4 dernières années ; émeutes de Poznan ; un tremblement de terre en Inde fait 117 morts et 800 disparus ; un typhon tue 2 000 personnes en Chine ; soulèvement hongrois ; la collision de l'*Andria Doria* fait 52 morts.

**1957** Des tremblements de terre tuent 2 000 personnes en Iran ; 42 rebelles algériens sont abattus par les troupes françaises ; l'ouragan Audrey balaye la ville de Cameron aux Etats-Unis : 390 morts.

**1958** Une collision aérienne fait 47 morts en Californie ; l'explosion de la base de Nike au New Jersey tue dix personnes ; l'explosion d'une usine d'armement soviétique projette des substances radioactives sur le Sud de l'Oural et fait, semble-t-il, des centaines de victimes ; 96 mineurs enterrés vivants en Nouvelle-Ecosse ; l'incendie d'une école de Chicago fait 90 morts.

**1959** Un avion s'écrase près de Milan : 68 morts ; la guerre d'Algérie se poursuit ; un typhon tue plus de 1 000 personnes au Japon ; éruption du Kilauca Ike à Hawaï ; la rupture d'un barrage fait 412 victimes en France.

**1960** 50 manifestants sont abattus en Afrique du Sud ; au Maroc, la ville d'Agadir est rasée par un séisme : entre 10 000 et 12 000 morts ; la première loi "antismog" est votée en Californie ; un tremblement de terre tue 1 500 personnes en Iran ; l'incendie d'un hôpital psychiatrique fait 200 victimes au Guatemala ; l'ouragan Donna dévaste la Côte Est des Etats-Unis et Puerto Rico : 165 morts ; un raz-de-marée tue 7 000 personnes au Pakistan Oriental.

**1961** Un avion s'écrase près de Chicago : 78 morts ; l'ouragan Carla tue 46 personnes.

**1962** Un gigantesque glissement de terrain, au Pérou, raye de la carte une ville de 3 100 habitants ; un coup de grisou tue 249 mineurs en Allemagne et fait 146 disparus ; affrontements meurtriers à Alger ; un accident aérien fait 110 victimes en Afrique Occidentale ; la dette nationale américaine dépasse les 300 milliards de dollars ; un séisme tue 20 000 personnes en Iran.

**1963** Une vague de froid fait 150 victimes aux Etats-Unis ; un séisme tue 300 personnes en Lybie ; un glissement de terrain fait 300 morts au Pérou ; une éruption à Bali fait 11 000 victimes ; le climat de violence persiste dans le Sud ; le sous-marin *Thresher* coule avec 129 hommes d'équipage ; un séisme tue 1 000 personnes en Yougoslavie ; un ouragan fait 5 000 victimes à Haïti et Cuba ; un glissement de terrain provoque la rupture d'un barrage et fait 2 000 morts en Italie ; l'explosion d'une mine japonaise tue 327 personnes ; un jet commercial canadien s'écrase : 119 victimes ; 22 000 malheureux périssent à cause d'un cyclone au Pakistan Oriental ; l'ouragan Flora fait 7 000 morts à Haïti et Cuba.

**1964** Des émeutes religieuses font 200 victimes à Calcutta ; 117 personnes sont tuées par un séisme en Alaska ; les Etats-Unis libèrent accidentellement dans l'atmosphère un kilo de plutonium ; un dépôt de munitions explose à Alger : 100 morts ; recrudescence des combats au Viêt-nam ; un réservoir explose et tue 1 000 Indiens ; des dizaines d'otages meurent lors d'une tentative de sauvetage au Congo ; un ouragan fait 7 000 victimes à Madras et Ceylan.

**1965** Un cyclone tue 5 000 personnes et fait 5 millions de sans-abri au Pakistan ; un incendie dans un silo à missiles tue 53 ouvriers dans l'Arkansas ; 650 citoyens américains ont péri au Viêt-nam depuis 1961 ; l'ouragan Betsy fait 75 victimes ; des cyclones tuent 47 000 personnes au Pakistan Oriental ; naufrage du paquebot *Yarmouth Castle* : 91 disparus ; des tornades font 256 victimes en une seule journée dans le Midwest.

**1966** Un avion s'écrase dans les Alpes : 117 disparus ; accident aérien dans la baie de Tokyo : 133 morts ; des inondations saccagent les trésors

artistiques de Florence ; une avalanche tue 144 personnes à Aberfan (Pays de Galles).

**1967** 3 astronautes périssent dans l'incendie d'une capsule Apollo ; les Etats-Unis perdent 500 avions au Viêt-nam ; des émeutes raciales à Newark font 26 victimes en quatre jours ; d'autres émeutes raciales tuent 31 personnes à Detroit ; une bagarre générale lors d'un match de football fait 42 morts et 600 blessés en Turquie ; des inondations font 250 victimes au Portugal.

**1968** Un B-52 transportant à son bord quatre bombes H s'écrase dans une baie du Groenland ; 31 personnes meurent au cours d'émeutes consécutives à l'assassinat de Martin Luther King ; un tremblement de terre fait plus de 8 000 victimes en Iran.

**1969** Une bombe explose dans un marché au Biafra : 300 morts ; la plus importante tempête de neige de la décennie isole New York ; 31 Soviétiques périssent au cours d'affrontements sur la frontière chinoise ; l'ouragan Camille fait 256 victimes ; un accident d'avion fait 150 morts au Venezuela ; les Etats-Unis ont déjà perdu 33 641 hommes au Viêt-nam ; 40 Israéliens meurent lors d'une attaque égyptienne ; révélation du massacre du village de Mylaï qui a coûté la vie à 567 paysans vietnamiens ; des inondations tuent plus de 100 personnes en Californie du Sud.

**1970** Naufrage du sous-marin français *Eurydice* : 57 disparus ; un tremblement de terre tue 600 personnes en Turquie ; six Noirs sont abattus dans le dos en Géorgie ; un énorme séisme fait 30 000 victimes au Pérou ; 46 personnes sont tuées au cours d'une émeute à Asbury Park ; l'OLP organise un grand nombre de détournements d'avion ; un cyclone et un raz-de-marée tuent 200 000 personnes au Pakistan Oriental.

**1971** Un séisme tue 51 personnes à Los Angeles ; un tremblement de terre fait 600 morts en Turquie ; 2 millions de réfugiés fuient la guerre civile, au Pakistan Oriental ; le plus grave accident aérien de l'histoire fait 162 victimes au Japon ; un ouragan et un raz-de-marée tuent 6 000 personnes en Inde.

**1972** Des mesures sont prises contre les détournements d'avion aux Etats-Unis ; un accident aérien fait 118 victimes en Grande Bretagne ; 11 athlètes olympiques israéliens sont assassinés ; une catastrophe ferroviaire fait 147 morts et 700 blessés au Mexique ; un avion s'écrase à Moscou : 170 morts ; l'ouragan Agnes fait 117 victimes ; un avion s'écrase aux Iles Canaries : 155 morts ; un séisme tue 10 000 personnes au Nicaragua ; un tremblement de terre fait 5 000 morts en Iran ; des inondations emportent 237 personnes dans le Dakota du Sud.

**Intermède : de 1961 à 1973,** *les Américains ont perdu approximativement 57 000 hommes au Viêt-nam ; les pertes de l'armée sud-vietnamienne s'élèvent officiellement à 183 000 morts ; la milice communiste et l'armée régulière ont subi, quant à elles, des pertes estimées à un million de soldats ; entre 500 000 et quatre millions de civils auraient trouvé la mort au cours de cette période.*

**1973** La guerre du Yom Kippour fait des milliers de morts ; 100 personnes meurent dans l'incendie d'un grand magasin japonais.

**1974** L'incendie d'un immeuble fait 170 victimes à Sao Paulo ; des affrontements à la frontière Iran-Irak font 70 morts ; un avion s'écrase à Bali : 107 tués ; une fusillade dans une école israélienne fait plus de 30 victimes ; une épidémie de variole tue 10 000 personnes en Inde ; une bombe de l'IRA fait 22 morts en Angleterre ; Darwin, en Australie, est rasée : 50 tués ; un séisme fait 4 700 victimes au Pakistan ; aux Etats-Unis, des tornades tuent 315 personnes en deux jours.

**1975** Sécheresse en Ethiopie ; une recrudescence des combats à Beyrouth entraîne des milliers de morts ; un séisme fait plus de 1 000 victimes en Turquie ; 26 guérilleros périssent au cours d'une attaque à Buenos Aires.

**1976** Un séisme fait 23 000 victimes au Guatemala ; les dépenses annuelles consacrées aux armements s'élèvent dans le monde entier à 300 milliards de dollars ; un puissant tremblement de terre fait plus de 100 morts en Italie ; un séisme tue 9 000 personnes en Nouvelle Guinée ; des crues font 139 victimes dans le Colorado ; 20 personnes succombent à la "maladie du légionnaire" ; 46 Argentins sont exécutés pour des motifs politiques ; un accident d'avion fait 146 morts en Turquie ; l'ouragan Lizzie fait 2 500 victimes au Mexique ; un tremblement de terre provoque la mort de 3 000 Turcs ; émeutes au Caire : 44 victimes ; le séisme de Tangshan, en Chine, tue 242 000 personnes ; un séisme suivi d'un raz-de-marée fait 8 000 morts à Mindanao.

**1977** Une collision aérienne fait 574 morts aux Iles Canaries ; des affrontements font 39 victimes le premier mai à Istanbul ; 160 personnes meurent dans l'incendie d'une boîte de nuit dans le Kentucky ; un cyclone tue 10 000 personnes en Inde ; un tremblement de terre fait 1 600 morts en Roumanie.

**1978** Un avion transportant 213 passagers et hommes d'équipage explose au-dessus du Golfe Persique ; des Palestiniens attaquent un autobus : 30 morts ; une attaque des Rhodésiens en Zambie fait 38 victimes ; 40 Iraniens périssent au cours de manifestations anti-gouvernementales ; collision aérienne au-dessus de San Diego : 150 morts ; une grève générale au Guatemala se solde par 30 tués ; 909 personnes commettent un suicide collectif à Jonestown ; un séisme tue 25 000 personnes en Iran.

**1979** Fuite radioactive à la centrale nucléaire de Three-Mile Island ; 100 boatpeople vietnamiens se noient au large de la Malaisie ; l'ouragan David fait 1 200 victimes en République Dominicaine ; une catastrophe aérienne fait 275 morts à Chicago ; 71 personnes meurent dans l'incendie d'un hôtel en Espagne ; un avion de ligne s'écrase en Antarctique : 257 tués ; un forage de prospection laisse s'écouler plus de 500 millions de litres de pétrole dans le Golfe du Mexique, créant ainsi la plus vaste marée noire que le monde ait connu jusqu'alors.

**1980** 18 personnes trouvent la mort lors d'émeutes raciales à Miami ; l'éruption du Mont St Helens fait plus de 50 victimes ; début de la guerre Iran-Irak ; 25 personnes succombent au syndrome de choc toxique ; l'ouragan Allen tue 228 personnes dans le Golfe du Texas et les Caraïbes ; un tremblement de terre fait 3 000 morts en Italie ; la vague de violence qui embrase le Salvador fait 20 victimes ; 80 personnes périssent dans l'incendie du Grand Hôtel MGM à Las Vegas.

**1981** General Motors a subi des pertes supérieures à un milliard de dollars en deux ans ; Chrysler déclare 1,7 milliard de dollars de pertes pour 1980 ; un séisme fait 2 916 victimes près de Naples ; les affrontements se poursuivent à Beyrouth ; 72 personnes meurent au cours des bombardements de Téhéran ; des émeutes se déclenchent dans toute l'Angleterre ; les attaques israéliennes contre l'OLP se soldent par 123 tués ; l'effondrement d'un hôtel fait 11 morts à Kansas City ; une incursion des Sud-Africains en Angola fait 240 victimes ; les Iraniens exécutent 149 opposants ; une bombe dans les bureaux de l'OLP tue 50 personnes ; une autre fait 64 victimes en Syrie.

**1982** Un avion de ligne percute le pont Potomac : 78 tués ; 84 personnes périssent au cours du naufrage de la plate-forme pétrolière de Newfoundland ; les combats au Liban auraient fait 20 000 morts entre juin et août ; l'explosion d'une bombe fait 60 victimes à Téhéran ; les restes de 1 000 "disparus" sont découverts en Argentine.

**1983** Les combats se poursuivent au Nicaragua ; 600 personnes trouvent la mort au cours de manifestations religieuses en Inde ; le conflit Iran-Irak se poursuit ; une bombe de l'ANC tue 16 militaires sud africains ; 100 personnes périssent au cours d'une collision de bateaux sur la Volga ; les Soviétiques abattent un avion de ligne : 269 tués ; un coup de grisou fait 64 victimes en Afrique du Sud ; un attentat coûte la vie à 216 marines américains à Beyrouth ; un accident d'avion fait 176 morts en Espagne.

**1984** La guerre Iran-Irak n'épargne plus les pétroliers qui sillonnent le Golfe Persique ; les escadrons de la mort indonésiens auraient tué près de 4 000 personnes ; il y a officiellement 350 000 sans-abri aux Etats-Unis ; les troupes indiennes donnent l'assaut au Temple d'Or des Sikhs : 308 morts ; un accident dans une fabrique d'insecticide de Bhopal, en Inde, fait plus de 2 100 victimes.

**1985** Un accident ferroviaire en Ethiopie fait 392 morts ; 15 personnes sont tuées lors d'une explosion dans une mosquée chiite au Liban ; une voiture bourrée d'explosifs fait 62 victimes, à Beyrouth ; 59 personnes périssent au cours d'affrontements avec des Sikhs, en Inde ; à Beyrouth, une autre voiture piégée fait 50 victimes ; au Brésil, en signe de protestation contre les conditions de la vie carcérale, 13 prisonniers désignés par le hasard sont assassinés par leurs codétenus ; violence et football : le massacre continue ; une tempête tue 10 000 personnes au Bangladesh ; un jet d'Air India explose : 329 morts ; au Nicaragua, les affrontements avec les Contras auraient coûté la vie à 12 000 personnes jusqu'à présent ; à Beyrouth, une nouvelle voiture piégée fait 50 victimes de plus ; un avion de ligne s'écrase à Dallas : 122 morts ; 50 personnes périssent lors d'un détournement d'avion à Malte ; 250 soldats américains meurent au cours d'une catastrophe aérienne à Gander ; un séisme dévaste Mexico : 25 000 victimes.

**1986** Un avion de ligne s'écrase au Guatemala : 90 morts ; 500 personnes se noient lors du naufrage d'un ferry au Bangladesh ; les bombes des Tamouls font 40 victimes à Ceylan ; une bombe tue 20 personnes à Téhéran ; à Tchernobyl, des dizaines de volontaires se sacrifient héroïquement afin d'éviter que le désastre ne s'étende dans les années à venir, les experts prévoient que 24 000 personnes mourront à cause des émanations radioactives ; un nuage toxique fait 1 200 victimes au Cameroun ; un navire soviétique coule : 398 disparus ; 177 ouvriers succombent dans l'incendie d'une mine d'or en Afrique du Sud ; 21 personnes sont assassinées dans une synagogue d'Istanbul ; l'effondrement d'un tunnel fait plus de 2 000 victimes en Afghanistan ; des émeutes à Karachi font 54 morts ; l'incendie volontaire d'un hôtel provoque le décès de 96 personnes à San Juan.

**1987** On estime que la guerre Iran-Irak a fait un million de morts ; toute la Corée est en proie à des troubles ; les Sud Africains tuent 190 personnes en Namibie ; le naufrage du ferry *Donna Paz* fait 1 500 victimes aux Philippines.

**1988** La Navy américaine abat un avion de ligne iranien : 290 morts ; un jet de la Pan-Am explose au-dessus de Lockerbie, en Ecosse, avec 259 personnes à son bord ; en Arménie, un tremblement de terre fait 25 000 victimes et 400 000 sans-abri ; la mousson tue 1 300 personnes et fait 30 millions de sans-abri au Bangladesh ; l'ouragan Gilbert dévaste le Mexique au sud du Texas : 260 morts.

**1989** Une tourelle de l'U.S.S. *Iowa* explose : 42 tués ; l'ouragan Hugo fait 71 victimes ; le séisme de Loma Prieta cause d'énormes destructions et tue 67 personnes en Californie du Nord ; dans les Monts Oural, une fuite de gaz liquéfié provoque une explosion qui tue 500 passagers de trains qui passaient dans les parages.

**1990** Un tremblement de terre fait 50 000 victimes en Iran ; un séisme tue 1 600 personnes à Luçon ; un étrange mouvement de panique entraîne la mort de 1 426 pèlerins à la Mecque.

**1991** La Guerre du Golfe a fait au moins 50 000 morts du côté irakien ; Saddam Hussein fait déverser 150 millions de litres de pétrole brut dans le Golfe Persique et mettre le feu à 600 puits de forage ; l'incendie d'Oakland Hills détruit près de 3 000 maisons et fait plusieurs dizaines de victimes ; formidable éruption du Mont Pinatubo à Luçon ; un cyclone tue 125 000 personnes et fait 9 millions de sans-abri au Bangladesh ; tous les puits incendiés au Koweït sont éteints.

# Mystères, Crimes et Découvertes Scientifiques

*Voici, à l'intention de la foule crédule, des rares visionaires et de tous les êtres doués de raison, une sélection de bizarreries, monstruosités et découvertes scientifiques classées année par année, de 1890 à nos jours.*

**1890** Des habitants d'Alaska voient une mystérieuse cité dans le ciel (le 16 mars) ; les agents de Hagenbeck ne trouvent aucune trace de dinosaures au Congo.

**1891** Après une chute de neige, des millions de vers recouvrent le sol du district de Valley Bend, en Virginie ; dans le Michigan, des témoins affirment avoir vu un homme des bois, haut de plus de deux mètres et couvert de poils.

**1892** Des explosions inexplicables se produisent durant plusieurs années dans la Manche, au large des côtes anglaises ; on n'a jamais trouvé aucun indice, trace de destruction ou explication de ces phénomènes.

**1893** Un grand objet lumineux traverse le ciel de la Caroline, restant visible pendant 15 à 20 minutes ; Smith démontre que les parasites peuvent transmettre des maladies ; après avoir été accusée de meurtre, Lizzie Borden est finalement acquittée à Fall River, dans la Massachusetts ; le fantôme de l'Amiral Tyrone apparaît quelques instants lors d'une grande réception privée à Londres.

**1894** A l'Observatoire Lowell, Pickering remarque d'étranges lueurs au-dessus de la surface de Mars (le 14 novembre) ; un saurien amphibie est aperçu à l'embouchure de la Mer Rouge ; l'arrestation de Joseph Vacher met fin à une série de 11 assassinats perpétrés sur une période de trois ans dans toute la France.

**1895** Des paysans des environs d'Odessa (Russie) sont assaillis par un étrange animal ; Roentgen annonce qu'il a découvert les rayons X ; dans le sous-sol de son hôtel de 100 chambres, à Chicago, H.H. Holmes avait installé des bains d'acide, des instruments de torture et des tables de dissection ; il sera pendu après avoir été reconnu coupable de l'assassinat de 27 femmes.

**1896** Au cours de l'été, des centaines d'oiseaux morts tombent du ciel dans la région de Baton Rouge, en Louisiane ; découverte des rayons Becquerel.

**1897** Un gigantesque aéronef survole Kansas City, Chicago, le Texas et la Virginie occidentale (avril) ; affaire du "puzzle meurtrier" : des morceaux de cadavre sont retrouvés un peu partout dans le port de New York.

**1898** Des filaments lumineux faits d'une substance ressemblant à de l'amiante tombent sur Montgomery, en Alabama (le 21 novembre) ; Olof Ohman découvre une pierre runique viking à Kensington, dans le Minesotta.

**1899** On trouve d'étranges vers jaunes dans un glacier d'Alaska.

**1900** Une poignée de personnes ne connaissant aucun langage connu font leur apparition un peu partout dans le monde ; on entend beaucoup parler de monstres marins, qu'ils soient vivants ou morts.

**1901** Des Indiens d'Alaska affirment avoir vu à plusieurs reprises une grande cité céleste ; des milliers de petits serpents apparaissent en une nuit à Canton, Minesotta ; deux Anglaises excentriques prétendent s'être rendues pendant un court instant dans le Versailles de 1789.

**1902** L'épave dématée du *Freya* est découverte quasiment intacte — on ne retrouvera jamais son équipage ; une mutinerie à bord du *Veronica* fait sept morts ; le fantôme de Marie Laveau, la "Reine du Vaudou", se manifeste régulièrement à la Nouvelle-Orléans.

**1903** Une pluie de boue, de cendre et de boules de feu s'abat sur toute l'Asie du Sud-Est ; on découvre des pointes de flèches dans un morceau de charbon vieux de 300 millions d'années ; nombreuses mutilations animales dans le Staffordshire, en Angleterre.

**1904** Wimbledon, en Angleterre, est plongée pendant dix minutes dans une obscurité profonde et inexplicable (le 17 avril) ; en Virginie, des chiens fantomatiques exhument des cadavres dans un champ de fouilles et les dévorent.

**1905** Des agneaux exsangues sont retrouvés morts à Badminton, dans le Gloucestershire (le 1er novembre) ; Johann Hoch, de Chicago, est condamné pour avoir épousé et empoisonné 24 femmes depuis 1892 ; Stonehenge est le cadre de cérémonies druidiques au moment des solstices.

**1906** Découverte de "Mary Typhoïde" ; le play-boy Harry Kendall assassine Stanford White, un architecte réputé.

**1907** Des boules lumineuses tombent du ciel et explosent non loin de Burlington, dans le Vermont (le 2 juillet) ; des messages attribués à des esprits de moines défunts sont reçus lors d'expériences d'écriture automatique à l'abbaye de Glastonbury.

**1908** A Blythe, en Angleterre, une femme est retrouvée carbonisée dans son lit, dont les draps ne portent aucune trace de brûlure (en mars) ; la "Belle Gunness" (lit. "Beauté Flingueuse") de Laporte, en Indiana, réussit à prendre la fuite avec son butin après avoir tué 13 hommes... à moins qu'elle n'ait été elle-même abattue par sa quatorzième victime, un certain Ray Lamphere ; une énorme explosion rase 160 kilomètres carrés de forêt en Sibérie.

**1909** De petits globes de métal incandescents tombent du ciel à Santa Cruz, en Californie ; des informations révélées par le fantôme du lieutenant Sutton conduisent à l'exhumation du corps du défunt au Cimetière National d'Arlington ; des aéronefs lumineux sont repérés à plusieurs reprises au-dessus de la Nouvelle-Angleterre (du 14 au 23 décembre).

**1910** Du sang frais tombe du ciel en Amérique du Sud ; des rumeurs persistantes laissent entendre qu'il existerait des salles secrètes dans le château de Glamis, en Ecosse.

**1911** Le sol d'Eton est recouvert d'objets gélatineux "gros comme des pois, contenant des œufs de diverses espèces desquels ont bientôt émergé des larves" (Buckinghamshire, Angleterre, le 24 juin) ; "l'Homme à la Hache" de la Nouvelle-Orléans continuera ses assassinats jusqu'en 1919.

**1912** Un objet d'un noir profond est repéré sur la lune ; on estime qu'il mesure 400 km de long sur 80 de large (le 27 janvier).

**1913** Ambrose Bierce s'apprête à partir pour le Mexique ; l'esprit de Patience Worth commence à s'exprimer par l'intermédiaire du plateau de "ouija" de Pearl Curren.

**1914** Des habitants de Manchester, en Angleterre, rapportent avoir vu un objet en forme de fuseau passer devant le soleil (le 10 octobre) ; affaire du meurtrier à la hache de Ruahine en Nouvelle-Zélande.

**1915** De brillants points lumineux apparaissent en décembre à la surface de la lune ; l'équipage d'un U-Boot prétend avoir détruit à coup de torpilles un animal marin ressemblant à un serpent ; Alfred Wegener exprime sa théorie de la dérive des continents ; Henri Landru assassine au moins 11 personnes à Gambais, en France, entre 1915 et 1919.

**1916** Des marées rouges se produisent sur les côtes des Etats-Unis ; un biplan fantomatique survole plusieurs fois Montrose, en Ecosse ; Bela Kiss de Czinkota (Hongrie) est reconnu coupable de l'assassinat de 24 jeunes femmes, mais il parvient à s'enfuir à la faveur de la confusion causée par la Grande Guerre.

**1917** On observe les déplacements d'étranges objets lumineux à la surface de la lune ; plus de 70 000 personnes assistent au miracle de Fatima ; Amy Archer-Gilligan est accusée d'avoir tué plusieurs vieillards dans sa maison de retraite.

**1918** De nombreuses régions du monde sont soumises à des conditions météorologiques inhabituelles ; Shapley donne une idée exacte de la forme et de la taille relative de notre galaxie ; après avoir connu une véritable "série noire", le sous-marin allemand *U-65* coule avec tout son équipage à cause d'une mystérieuse explosion.

**1919** Le capitaine James disparaît avec son avion lors d'un survol de New York ; des phénomènes lumineux sont observés à Castlerigg, en Cumbria ; Eddington vérifie la théorie de la courbure de la lumière ; un millionnaire de Toronto, Ambrose J. Small, disparaît sans laisser de trace.

**1920** Des rayons lumineux sont émis de la surface de la lune ; un humanoïde couvert de fourrure est abattu et photographié à la frontière entre la Colombie et le Venezuela.

**1921** Des millions de grenouilles minuscules apparaissent dans le nord de Londres ; plus d'une douzaine de bateaux disparaissent au cours de l'année ; Peter Grupen, un hypnotiseur pervers, est condamné pour le meurtre de deux adolescentes, en Allemagne ; la goélette *Caroll A. Derering* est retrouvée sans son équipage.

**1922** Des pierres tombent mystérieusement du ciel pendant des semaines à Chico, en Californie (au mois de mars) ; des habitants de Sibérie déclarent avoir rencontré plusieurs fois des mammouths ; lorsque meurt Sarah Winchester, sa maison de San Jose possède pas moins de 160 pièces et 10 000 fenêtres.

**1923** Découverte de trois grandes collines dans le cratère d'Archimède, sur la lune.

**1924** Les traces de pas laissées par Day et Stewart s'arrêtent brusquement à 40 mètres de leur appareil intact ; on ne retrouvera jamais les deux intrépides pilotes ; le "rayon de la mort" de Matthews est au centre de toutes les conversations, à Londres ; Fritz Haarmann, un habitant du Hanovre, est accusé du meurtre de 27 jeunes hommes dont il aurait revendu la chair comme viande de boucherie ; Leopold et Loeb sont arrêtés après avoir tenté de commettre un crime parfait ; les tricheries de Mina Crandon, qui revendiquait le prix de médiumnité décerné par le magazine *Scientific American*, sont percées à jour par Harry Houdini.

**1925** Edale, une ville du Derbyshire (Angleterre), vit dans la terreur après la découverte d'indices laissés par un loup-garou ; le navire *S.S. Watertown* serait hanté, comme l'attestent les photographies exposées dans les bureaux new-yorkais de la Cities Service Company.

**1926** On ne retrouve aucune trace de l'expédition Percy, qui semble avoir été engloutie par la jungle du Nord du Brésil ; Heisenberg et Schroedinger posent les bases de la théorie quantique.

**1927** Une pluie noire tombe sur l'Irlande ; un bâtiment de Missolongi, en Grèce, est bombardé pendant une demi-heure par des pierres tombées du ciel ; Lemaître est le premier à émettre l'idée que notre univers serait en perpétuelle

expansion ; Muller réussit à provoquer des mutations chez des mouches en les exposant aux rayons X ; Earle Nelson, un maniaque des Saintes Ecritures, est pendu à Winnipeg pour avoir tué au moins 22 femmes.

**1928** Après son départ de Montevideo, le navire d'entraînement danois *Kobenhoven* disparaît en mer sans laisser de trace.

**1929** Un infâme "vampire" terrorise les habitants de Düsseldorf ; massacre de la Saint Valentin à Chicago ; 11 personnes ayant participé à l'ouverture du tombeau de Touthankamon sont déjà mortes à ce jour.

**1930** Un brouillard toxique provoque de nombreux décès et 300 empoisonnements en Belgique (le 5 décembre) ; Peter Kürten, le Vampire de Düsseldorf, a assassiné au moins neuf personnes avant de se faire prendre et d'être exécuté, en 1931 ; de mystérieuses explosions sont entendues dans les parages de Charleston.

**1931** Lawrence invente le cyclotron.

**1932** Au cours des cinq années à venir, le Dr Morris Bolber et ses complices vont réussir à assassiner plus de 30 personnes et à toucher leurs primes d'assurance-vie.

**1933** Des lueurs mystérieuses, sans doute causées par un avion, sont aperçues pendant tout l'hiver au-dessus de la Scandinavie.

**1934** Des témoins voient un serpent de 10 mètres de long nager dans la Battle River, en Alberta ; pour la première fois, une expédition scientifique va essayer de photographier le monstre du Loch Ness ; le Dr Langoria, de Cleveland, Ohio, détruit son "rayon de la mort" pour le bien de l'humanité ; Bonnie et Clyde meurent dans une embuscade tendue par la police.

**1935** Le journal *EnterPrise*, de Beaumont, Texas, prétend que le gouvernement américain dispose d'un rayon capable de rendre invisible n'importe quel objet ; Domagk découvre le premier sulfamide (ce genre de médicaments sauvera des milliers de vies au cours de la Seconde Guerre mondiale) ; Ma Barker est tuée au cours d'une fusillade en Floride ; un bras humain recraché par un requin dans un aquarium australien conduit à l'acquittement de Patrick Brady, qui était accusé de meurtre.

**1936** Le crâne de cristal de Lubaantun est mentionné pour la première fois dans une publication ; le "Boucher Fou de Kingsbury Run" terrorise la ville de Cleveland, dans l'Ohio (on lui attribuera dans les années 40 un total de 28 affaires de décapitation non résolues) ; dernière apparition du fantôme de la Dame Brune de Raynham Hall ; une photographie (indistincte) est prise lors de cette manifestation.

**1937** Joe Ball aurait donné au moins cinq de ses maîtresses en pâture à ses alligators, mais il se suicide avant d'être appréhendé ; l'aviatrice Amelia Earhart disparaît au-dessus du Pacifique.

**1938** Les sources d'eau chaude et les geysers redoublent d'activité en Oregon et en Californie ; l'émission d'Orson Welles consacrée à la "Guerre des Mondes" provoque la panique dans tous les Etats-Unis.

**1939** Première expérience de fission nucléaire réussie ; Borley Rectory, "l'endroit le plus hanté d'Angleterre", est entièrement détruit par un incendie.

**1940** Le gouvernement américain posséderait un certain "rayon Mohr" capable de faire exploser à distance la poudre à canon.

**1941** De nombreux récits parlent d'animaux domestiques qui auraient parcouru seuls de longues distances pour retrouver leur foyer.

**1942** Fermi et son équipe construisent le premier réacteur nucléaire contrôlable ; à Melbourne, "l'Etrangleur Chantant" tue trois femmes afin de "s'approprier leur voix" ; les nazis envoient sur une île de la Baltique une expédition chargée de prendre des photographies à l'infrarouge de la flotte anglaise (qui est censée être visible "au travers de la terre" si l'on utilise des appareils appropriés).

**1943** Le nombre des meurtres diminue aux Etats-Unis.

**1944** L'homme-papillon du Maryland est aperçu à Hollywood.

**1945** A Paris, le Dr Marcel Petiot tue 27 personnes afin de s'approprier leurs richesses, estimées à vingt millions de francs ; cinq chasseurs bombardiers Avengers disparaissent dans le Triangle des Bermudes.

**1946** ENIAC est le nom du premier calculateur électronique à grande vitesse ; mise au point des méthodes de datation basées sur l'étude des radiations émises par le carbone.

**1947** Le pilote Kenneth Arnold compare les neuf objets volants qu'il a aperçus à des "soucoupes" ; des rumeurs prétendent que quatre cadavres d'extraterrestres auraient été escamotés par le gouvernement américain dans les environs de Roswell ; Diebold et Harder lancent le mot "automation" ; affaire du meurtre du Dahlia Noir, qui ne sera jamais élucidée ; un objet antique se révèle être un calculateur astronomique.

**1948** La ville de Svaneke, au Danemark, est littéralement pilonnée par des "boules de foudre" ; Sadamichi Hirasawa est accusé d'avoir empoisonné dix employés d'une succursale de la Banque Impériale afin de commettre un cambriolage ; le fantôme du parapsychologue Harry Price se manifeste à plusieurs reprises ; le fantôme de Charles II apparaît au *Drury Lane Theater* afin d'assister, semble-t-il, à une représentation de la pièce *Oklahoma !* ; le capitaine Mantell trouve la mort alors qu'il pourchasse un OVNI.

**1949** La diffusion délibérée du canular de la "Guerre des Mondes" par une radio de Quito, en Equateur, déclenche une émeute au cours de laquelle les locaux de la station sont complètement détruits par le feu, avec 20 personnes à l'intérieur ; des habitants de Thorntown, dans l'Indiana, racontent avoir aperçu une créature bipède couverte de poils ; à Londres, un certain John Haig nie avoir dissout neuf cadavres dans un bac d'acide, mais il est confondu par la découverte d'une prothèse dentaire ayant appartenu à l'une des victimes ; c'est cette année-là que se produit le cas de possession qui inspirera plus tard *L'Exorciste*.

**1950** Deux photos d'OVNI sont réalisées dans les environs de McMinnville, dans l'Oregon.

**1951** On commence à parler des étranges dessins et inscriptions du Plateau de Nazca ; Mme Reeser, de St Petersburg (Floride), est retrouvée carbonisée dans une pièce pratiquement intacte.

**1952** Des nuées de sauterelles font des ravages au Moyen-Orient ; lancement du premier sous-marin atomique, le *Nautilus* ; Christine Jorgenson est le premier transsexuel dont l'état est révélé au public ; une expédition atteint le sommet du Mont Everest ; il n'y a jamais eu autant de rapports concernant des soucoupes volantes que cette année-là.

**1953** L'ADN est décrit comme ayant une forme hélicoïdale double ; des archéologues découvrent des reliques de l'Ere Glaciaire, sans doute les plus anciennes jamais trouvées ; le "Tueur de Couples" de Düsseldorf s'en prendra à de jeunes couples jusqu'en 1956.

**1954** Un bathyscaphe français descend jusqu'à 4 000 mètres de profondeur ; théorie du "Big Bang" ; des témoins rapportent plus de quarante visites d'extraterrestres humanoïdes ; des pare-brise de voitures sont éraflés et endommagés de façon inexplicable à Seattle ; Ed Gein, un nécrophile cannibale, commet son premier meurtre ; Denise Labbé, de Blois, en France, sacrifie sa sœur cadette afin de prouver ses sentiments à son amant ; on prétend qu'Eisenhower aurait vu des dépouilles d'extraterrestres dans le fameux Hangar 18.

**1955** Invention de l'horloge atomique ; des humanoïdes ressemblant à des batraciens sont signalés dans les parages de Loveland, dans l'Ohio ; une femme d'Evansville, dans l'Indiana, prétend que des mains griffues et verdâtres ont manqué de la faire tomber dans une rivière.

**1956** A Lakenheath, en Angleterre, un OVNI est aperçu par des témoins et détecté par un radar ; on découvre le *Joyita* dérivant au large des Iles Samoa, mais on ne retrouvera jamais ses 25 passagers et hommes d'équipage.

**1957** Fabrication des premiers diamants synthétiques ; lancement du Spoutnik, le premier satellite artificiel ; de mystérieux objets volants de couleur blanche sont signalés dans les environs de Westville, dans l'Illinois ; 200 personnes affirment avoir vu une créature velue ressemblant à un gorille à Upper Marlboro, dans le Maryland ; des OVNI sont observés à Levelland, au Texas ; le nombre des témoignages concernant des objets volants non identifiés augmente considérablement.

**1958** Le forage pétrolier le plus profond du monde descend jusqu'à moins 7 700 mètres, avant d'être abandonné ; un homme-singe est aperçu dans la Cordillère Argentine ; un humanoïde couvert d'écailles bondit sur le capot d'une voiture près de Riverside, Californie ; Starkweather et Fugate tuent de nombreuses personnes dans tous les Etats-Unis.

**1959** Lunik II est le premier appareil conçu par l'homme à atteindre la lune ; Lunik III photographie la face cachée de notre satellite ; le serpent de mer d'Ocean City, dans le Maryland, s'avère être un canular ; des monstres luminescents aux yeux verts laissent des traces près de Mansfield, dans l'Ohio ; des milliers de poissons tombent du ciel à Lismore.

**1960** Découverte des restes d'un homme vieux de 30 000 ans au Mexique ; l'avion-fusée X-15 atteint la vitesse de 3 450 km/h ; de petits extraterrestres humanoïdes aux yeux lumineux sont vus en Arizona ; de minuscules grenouilles tombent du ciel dans l'Etat de Columbia ; Heinrich Pommerencke, la "Bête de la Forêt Noire", est reconnu coupable de 10 viols avec assassinats, 20 viols simples et 35 agressions ou cambriolages ; on raconte que le Pape Jean XXIII aurait pleuré pendant trois jours après avoir lu les terribles prophéties de Fatima.

**1961** Gagarine est le premier homme envoyé dans l'espace ; le X-15 atteint 6 500 km/h et monte à une altitude supérieure à 65 000 mètres ; Betty et Barney Hill sont enlevés par des extraterrestres ; Hess présente une nouvelle version de la théorie de la dérive des continents ; début de la carrière criminelle de Jacques Mesrine qui s'achèvera lors d'une fusillade en 1979, après plusieurs meurtres, évasions de prison et cambriolages sensationnels.

**1962** Le X-15 monte à 95 000 mètres d'altitude ; un brouillard toxique fait 55 victimes à Londres ; constitution de l'association Loch Ness Investigation ; la sonde Mariner 2 communique pour la première fois des informations sur une autre planète, en l'occurrence Vénus ; deux frères rapportent toute une série d'apparitions bizarres qui se seraient produites sur la route reliant Dumfries à Annan, en Ecosse.

**1963** Le nouveau record de vitesse pour un véhicule terrestre est de 655 km/h ; les ruines vikings découverte à Newfoundland sont antérieures de 500 ans à l'expédition de Christophe Colomb ; en Grèce, des grenouilles vivantes tombent du ciel lors d'une averse.

**1964** Atterrissage d'un OVNI à Socorro, au Nouveau Mexique ; la population mondiale augmente de 63 millions chaque année ; le nouveau record de vitesse pour un véhicule terrestre est de 698 km/h ; l'homme des marais de Selbyville, dans le Maryland, s'avère être un canular ; l'Etrangleur de Boston est arrêté après avoir assassiné 13 femmes ; les "Meurtres Nus" d'Hammersmith (Angleterre) se poursuivront jusqu'en 1965.

**1965** Quatre OVNI sont observés de l'Oklahoma jusqu'au Nouveau-Mexique ; le

nouveau record de vitesse pour un véhicule terrestre est de 926 km/h ; un serpent de mer est aperçu dans la South River, près d'Annapolis, dans le Maryland ; la Carte du Vinland est authentifiée par des historiens.

**1966** Le Vatican abolit l'index des ouvrages interdits ; Brady et Hindley, les "Meurtriers de la Lande", sont reconnus coupables de plusieurs assassinats en Angleterre ; Richard Speck tue neuf infirmières à Chicago ; Charles Whitman tire sur 46 personnes depuis la tour d'observation de l'Université d'Austin, au Texas (17 morts, dont Whitman lui-même) ; la multiplication des observations d'OVNI conduit à la création de la Commission Condon.

**1967** Découverte de restes humanoïdes datant de 2,5 millions d'années ; localisation du premier gorille blanc jamais observé ; un Canadien présente des symptômes d'irradiation et doit être hospitalisé après avoir touché un OVNI ; un homme est pour la première fois placé en congélation cryogénique.

**1968** Première transplantation cardiaque ; les astronautes d'Apollo 8 font le tour de la lune ; des singes géants sont signalés dans le massif de Guiana, au Venezuela ; une silhouette encapuchonnée volant au-dessus de l'autel est observée une fois de plus à l'église de Newby, en Angleterre ; un chat noir fantomatique résiste à toutes les tentatives d'exorcisme à Killakee, en Irlande.

**1969** Des étudiantes de l'Université de Barnard exigent des dortoirs mixtes ; deux astronautes de la mission Apollo 11 posent le pied sur la lune ; des rumeurs prétendent qu'ils y auraient vu des soucoupes volantes ; Jimmy Carter aperçoit un OVNI ; on signale à nouveau des humanoïdes ressemblant à des batraciens à Mansfield, dans l'Ohio ; le Rapport Condon interdit à l'Air Force de s'intéresser aux OVNI ; la "famille" de Charles Manson assassine Sharon Tate et plusieurs de ses amis ; les cinq "Meurtres du Zodiaque" de la région de San Francisco ne seront jamais expliqués ; les lueurs sinistres de Silver Cliff, dans le Colorado, sont mentionnées dans le magazine *National Geographic*.

**1970** "Champ", le serpent aquatique du lac Champlain, est aperçu à nouveau ; Dale Merle Nelson (de la Colombie Britannique) prétend que les meurtres qu'il a commis sont dus au L.S.D.

**1971** Un article répertorie plus de 80 cas où des messages transmis sur ondes courtes ont été reçus plusieurs heures — voire plusieurs jours — après leur émission.

**1972** Un homme amphibie est signalé à Lake Thetis, en Colombie Britannique ; 300 livres de stupéfiants sont dérobées dans les locaux de la police de New York ; un autre humanoïde ressemblant à un batracien est signalé près de Loveland, Ohio ; la sonde Mariner 9 se place en orbite autour de Mars ; Herbert Mullin commet au moins 13 meurtres sacrificiels afin d'éviter que la Californie ne subisse un important tremblement de terre ; plus de 70 personnes sont victimes d'un empoisonnement dans le Hertfordshire ; après le crash du Vol 401, les fantômes du pilote et du mécanicien se manifestent à plusieurs reprises à bord d'autres avions de la compagnie Eastern.

**1973** Le Public Health Service déclare qu'un entourage de fumeur est néfaste pour les enfants et les fœtus ; un monstre est observé à plusieurs reprises à Sykesville, dans le Maryland ; la sonde Pioneer 10 mesure le champ magnétique de Jupiter et communique les premières photos de cette planète ; un énorme alligator anthropomorphe est aperçu près de Newton, dans le New Jersey ; les témoignages concernant des OVNI vont se multiplier jusqu'en 1975 ; 15 personnes sont victimes des "meurtres racistes de Zebra" à San Francisco (les coupables seront appréhendés en 1974).

**1974** Naissance de sextuplés aux Etats-Unis ; la sonde Mariner 10 effectue les premières photographies rapprochées de la planète Mercure ; Soyouz 15 se connecte à une station spatiale ; premières apparitions d'étranges humanoïdes signalées en Argentine ; les techniques de la Révolution Verte améliorent le rendement des cultures ; la sonde Pioneer II photographie la surface de Jupiter ; la Carte du Vinland serait un faux ; nombreuses mutilations de bétail dans le Nebraska et le Dakota du Sud ; Arecibo envoie des messages en direction du grand amas stellaire d'Hercules ; assassinat de 6 membres de la famille De Feo (début de l'Horreur d'Amityville).

**1975** Les Chinois découvrent 6 000 statues grandeur nature de guerriers en terre cuite ; après avoir été observé de près, un OVNI laisse de troublantes traces de son passage en Afrique du Sud ; les restes d'un nouveau protohumain seraient vieux de 3,75 millions d'années ; un grand lézard bipède est signalé dans les parages de Milton, dans le Kentucky ; la sonde Viking 1 ne détecte aucun signe de vie sur Mars ; le jeune et séduisant Ted Bundy va tuer en moyenne une femme par mois jusqu'à son arrestation, au début de 1978 ; l'Eventreur du Yorkshire va faire parler de lui pendant les cinq années à venir.

**1976** Des humanoïdes malodorants sont signalés à plusieurs reprises dans le Comté de Baltimore (Maryland) ; le gouvernement indien envisage de prendre des mesures à l'encontre des familles comptant plus de deux enfants ; Viking 1 se pose sur Mars et transmet des images de sa surface ; le "Serpent de Mer de Cornouailles" est photographié ; un navire disparaît avec 37 personnes à son bord dans le Triangle des Bermudes ; un tueur se faisant appeler le "Fils de Sam" terrorise les jeunes amoureux de New York.

**1977** Découverte de fossiles cellulaires vieux de 3,4 milliards d'années en Afrique ; les cigares et les pipes sont interdits sur les vols commerciaux américains ; pour la première fois, une femme noire fait partie d'un cabinet présidentiel des Etats-Unis ; l'esprit de Teresita Basa semble être entré en contact avec une habitante des Philippines afin de dénoncer son meurtrier, qui vit à Chicago.

**1978** Découverte de traces d'humanoïdes datant de 35 millions d'années ; la Proposition 13 l'emporte en Californie ; naissance du premier bébé-éprouvette à Londres ; un grand extraterrestre est aperçu à Palpala, en Argentine ; 21 cadavres sont exhumés au domicile d'un certain John Gacy ; on découvre des ruines mégalithiques dans les parages de Bimini ; des OVNI seraient à l'origine de plusieurs enlèvements dans le Northamptonshire, en Angleterre ; l'Etrangleur des Collines tue au moins une douzaine de femmes dans la région de Los Angeles.

**1979** Le cours de l'or continue à monter aux Etats-Unis ; on signale à nouveau des humanoïdes ressemblant à des grenouilles dans les environs de Loveland, dans l'Ohio ; Rudy Warner observe un OVNI près de San Antonio, au Texas ; découverte du "site des soucoupes" de Lake City, dans le Minesotta.

**1980** Un satellite indien est placé en orbite ; de nombreux témoins observent un OVNI au Texas ; la sonde Voyager I repère la quinzième lune de Saturne ; de très grands humanoïdes sont aperçus dans les parages de Santa Rosa, en Argentine ; Mackal et Powell organisent une expédition en vue de retrouver un énorme saurien au Congo.

**1981** Mise au point de la première unité centrale d'ordinateur à 32 bits ; meurtres en série de 18 jeunes Noirs en Afrique du Sud ; des apparitions de la Sainte Vierge Marie sont signalées à Medugorje, en Yougoslavie ; premier lancement de la navette spatiale Columbia ; Jack Sutton — l'Eventreur du Yorkshire — est condamné à la prison à perpétuité ; inauguration du premier TGV français ; Wayne B. Williams est arrêté pour avoir assassiné 28 femmes dans la région d'Atlanta, mais le public ignore encore qu'il en aurait aussi tué 38 autres.

**1982** Des savants découvrent pour la première fois des fossiles terrestres en Antarctique ; des formes de vie sont détectées dans des conduits volcaniques à 2 600 mètres sous la surface du Pacifique ; des navire de Greenpeace empêchent le déchargement de déchets radioactifs au large de l'Espagne ; renflouement du vaisseau amiral de l'époque des Tudor, le *Mary Rose*, qui est dans un remarquable état de conservation ; première greffe d'un cœur artificiel ; Arnfinn Nesset d'Oarkdal, en Norvège, reconnaît avoir tué 27 personnes âgées afin de trouver de l'argent pour des œuvres de charité.

**1983** La sonde Pioneer 10 dépasse l'orbite de Pluton ; la population mondiale est estimée à 4,72 milliards ; Dennis Nilsen, le "psychopathe créatif" londonien, reconnaît avoir tué et démembré 15 personnes.

**1984** Pour la première fois un homme évolue sans attache dans l'espace ; un autre abat 20 personnes dans un Mac Donald's de San Ysidro, en Californie ; le virus de l'hépatite est identifié.

**1985** Les navires transportant des engins nucléaires sont interdits dans les eaux de la Nouvelle-Zélande ; des plongeurs récupèrent un important trésor dans l'épave du galion espagnol *Nuestra Señora de Atocha*, au large de la Floride ; des pirates informatiques commencent à s'introduire dans les ordinateurs du Pentagone ; Richard Ramirez est accusé de 14 meurtres ; l'épave du *Titanic* est localisée ; CD-ROM.

**1986** Voyager 2 transmet les premières bonnes images de la surface d'Uranus ; des doigts humains tranchés tombent du ciel sur une voiture à Berlin ; la sonde Vega I prend des photos de la comète de Halley ; on a répertorié au moins 50 000 cas de Sida en Afrique ; de très grands humanoïdes sont à nouveau signalés dans les environs de Santa Rosa, en Argentine ; un avion ultra-léger effectue un tour du monde sans escale.

**1987** Observation d'une galaxie distante de 12 milliards d'années-lumière de la Terre ; on emploie un sonar pour sonder systématiquement le fond du Loch Ness ; découverte des alliages supraconducteurs ; des taches et des mares de sang humain apparaissent de façon inexplicable dans une maison d'Atlanta, en Géorgie ; le "patent office" américain admet que l'on dépose un brevet pour un animal créé par manipulation génétique ; de nouvelles analyses révèlent que la Carte du Vinland pourrait bien être authentique.

**1988** Phénomène de poltergeist à Horicon, dans le Wisconsin ; des généticiens estiment que tous les humains proviennent d'une souche commune ; défiant toutes les probabilités, plusieurs météorites s'abattent directement sur des maisons en Europe centrale ; découverte d'indices prouvant l'existence de corps planétaires en orbite autour d'autres étoiles ; un "homme-lézard" sème la confusion en Caroline du Sud ; des morceaux de glace tombent sur Weistropp et Poing, en Allemagne ; le fantôme "George" se manifeste à bord de l'U.S.S. *Forestal* ; un Soviétique reste 366 jours dans l'espace.

**1989** De grands motifs géométriques sont découverts dans des champs de céréales, en Angleterre ; des explosions lumineuses sont signalées dans le ciel de Grèce le 27 juin ; une pieuvre géante aurait attaqué une petite embarcation ; une grande masse verdâtre survole Los Angeles ; trois énormes plaques de pierre couvertes d'inscriptions sont découvertes au Pérou ; lancement de la sonde Galilée ; la sonde Magellan commence à cartographier Vénus.

**1990** De la glace s'abat sur Sinsheim-Hilsbach et Vettweiss, en Allemagne ; des bottes de foin tombent du ciel à Bottmingen, en Suisse ; le mouvement "I Am" déclare que le monde subira un karma extrêmement négatif au cours des 12 prochaines années ; le Saint Suaire de Turin aurait approximativement 700 ans ; près de 600 dessins géométriques sont découverts dans des champs des quatre continents ; l'Institut de Radioastronomie de Kharkov détecte de mystérieuses émissions radios dans le voisinage d'Altaïr.

**1991** Les responsables des dessins dans les champs se font connaître, mais certains refusent de les croire ; un serpent sacré de Yig abat un homme ; la théorie décrivant l'univers comme immuable et formé de plasma fait de plus en plus d'émules ; des clôtures électriques tombées à terre provoquent des comportements bizarres chez des bovins, en Nouvelle-Zélande.

# Glossaire

**ARMES PERSONNELLES :** Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête et Lutte. Ces quatre types d'attaques peuvent être employés dans un combat au corps à corps par un personnages désarmé.

**BONUS AUX DOMMAGES :** Modificateur employé pour la détermination des dommages infligés dans les combats au corps à corps.

**CARACTERISTIQUE :** Chaque investigateur possède huit caractéristiques que l'on détermine grâce à des jets de dés — Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité, Apparence et Education. La neuvième, la Santé Mentale, est calculée à partir du Pouvoir. Ces caractéristiques définissent les aptitudes fondamentales d'un personnage, mais n'ont qu'une influence limitée sur sa capacité à acquérir des compétences.

**COMPETENCE :** Aptitude physique particulière ou ensemble de connaissances concernant un domaine défini. De nombreux personnages non-joueurs possèdent des compétences originales qui constituent de simples indications destinées au Gardien et ne peuvent donc pas être choisies par les investigateurs.

**CORPS A CORPS :** Type de combat faisant intervenir des armes contondantes, blanches (ex. : une épée) ou naturelles (poings, pieds, etc.) nécessitant l'emploi de la force physique.

**CTHULHU** (prononcer *keuh-THOU-lou*) **:** Ce monstre obscène et gigantesque repose dans la sinistre cité engloutie de R'lyeh, dont il émergera un jour, "quand les astres seront propices". Cthulhu est un Grand Ancien qui possède de nombreux adorateurs sur Terre. Il est apparu pour la première fois dans les récits de H.P. Lovecraft, mais il a depuis été cité dans des centaines — voire des milliers — d'histoires rédigées par d'autres écrivains. La nouvelle "L'Appel de Cthulhu", de Lovecraft, en propose une bonne description.

**DOMMAGES :** Dans *L'Appel de Cthulhu*, on dit que les attaques et les armes "infligent des dommages". Cela se traduit généralement par une diminution des Points de Vie des personnages blessés.

**EMPALEMENT :** Intervient quand un personnage obtient un jet de pourcentage dont le résultat est inférieur ou égal au cinquième du score qu'il lui aurait suffi d'obtenir pour porter un coup avec son arme. Un empalement représentant une attaque particulièrement meurtrière, il donne droit à deux jets de dommages au lieu d'un seul. Certains Gardiens considèrent que ce principe peut être étendu à tous les jets de compétence afin de traduire les réussites exceptionnelles.

**EVANOUISSEMENT :** Bien qu'il ne soit plus aujourd'hui de bon ton de s'évanouir à tout propos, les personnages des histoires de Lovecraft — en bons névrosés qu'ils sont — ne s'en privent jamais. Si votre investigateur a trop de sang-froid pour succomber à ce genre de faiblesse, il serait bon, le cas échéant, qu'il ait l'obligeance d'emmener en lieu sûr ceux qui ne sont pas aussi résistants que lui.

**FOLIE A DUREE INDETERMINEE :** Quand un investigateur perd au moins 20% de son potentiel de Santé Mentale en moins d'une heure de temps de jeu, il devient automatiquement fou et le reste pendant plusieurs semaines.

**FOLIE PERMANENTE :** Lorsqu'un personnage n'a plus de points de Santé Mentale, il perd définitivement la raison et ne peut plus être joué.

**FOLIE TEMPORAIRE :** Si un investigateur perd au moins 5 points de Santé Mentale en une fois, cela signifie qu'il a subi un terrible choc psychologique. Son joueur doit alors tenter un jet d'Idée (5 x INT) afin de déterminer s'il a parfaitement réalisé ce qui vient de lui arriver, auquel cas il perd temporairement la raison.

**GARDIEN :** C'est la personne qui connaît l'intrigue de l'aventure, décrit les situations, incarne les personnages non-joueurs et détermine les compétences à employer ou les tirages à effectuer. Il est fréquent que les joueurs se chargent à tour de rôle de cette fonction.

**HORREUR :** Mélange de peur et de dégoût. Sentiment qui découle non seulement du fait d'être menacé, mais aussi du caractère anormal et profondément pervers de la menace en question. Lovecraft qualifiait les histoires jouant sur l'horreur inspirée par le surnaturel de "littérature de peur cosmique". Il a également ajouté : "La meilleure preuve de sa tenace vitalité est l'impulsion qui, de temps à autre, conduit des écrivains de tendances absolument opposées à s'y essayer... comme pour libérer leur esprit de certaines formes fantasmatiques qui, sinon, les hanteraient."

**INCONSCIENCE :** Un personnage sombre dans l'inconscience lorsqu'il n'a plus de Points de Magie, quand il perd plus de la moitié de ses Points de Vie d'un seul coup (à moins que son joueur n'obtienne un résultat inférieur ou égal à sa CON avec 1D20) ou s'il lui en reste moins de trois. L'inconscience dure au moins un round de combat et ne prend fin qu'au moment jugé opportun par le Gardien. Un tirage réussi en Premiers Soins ou Médecine peut éventuellement aider un investigateur à recouvrer ses esprits.

**INTERETS PERSONNELS :** Lorsque l'on crée un investigateur, on doit répartir un nombre de points de pourcentage égal à 10 x son INT entre n'importe quelles compétences afin de représenter ses "intérêts personnels".

**INVESTIGATEUR :** Nom donné aux personnages contrôlés par les joueurs.

**JET DE COMPETENCE :** Tirage exécuté à l'aide d'un D100. Pour indiquer un succès, son résultat doit être inférieur ou égal au pourcentage de la compétence concernée.

**JET DE SAN :** Jet de pourcentage dont le résultat doit être comparé au nombre de points de Santé Mentale que possède le personnage, ce qui permet de déterminer dans quelle mesure celui-ci est affecté par un événement effroyable ou déconcertant.

**JET D'EXPERIENCE :** Lorsque le Gardien vous dit que vous avez droit à un jet d'expérience parce que votre investigateur a employé avec succès une de ses compétences, vous devez cocher la case se trouvant à côté du nom de celle-ci. Vous pourrez ensuite, au moment opportun, effectuer un jet de dés afin de tenter de gagner 1D10 points de pourcentage dans ce talent.

**MEDECINE :** Compétence qui permet de faire récupérer 1D3 Points de Vie à un personnage blessé ou malade et d'accélérer sa guérison naturelle aussi longtemps qu'il bénéficie des soins d'un médecin.

**MULTIPLICATEUR DE SORTS :** En multipliant l'INT d'un investigateur par cette valeur, on obtient le pourcentage de chances qu'il a d'apprendre un sortilège contenu dans un grimoire.

**MYTHE DE CTHULHU :** Nom générique désignant les dieux, entités, monstres et connaissances qui caractérisent l'univers tel que le conçoit Lovecraft, dans tout ce qui le différencie des croyances généralement admises par l'humanité.

**PARADE :** Permet à un personnage de bloquer ou de dévier — à chaque round — un coup qui lui est porté avec une arme de corps à corps. Les chances de parer avec une arme sont égales à celles que l'on a de toucher un adversaire avec cette même arme. En principe, on doit préciser en début de round contre quelle attaque on désire employer une parade.

**PHOBIES/MANIES :** Craintes ou attirances irrationnelles et persistantes. Certaines sont détaillées dans le chapitre consacré à la Santé Mentale. Elles permettent, dans le jeu, de simuler les effets d'une folie temporaire ou à durée indéterminée. Dans *L'Appel de Cthulhu*, on considère qu'une manie est l'exact contraire d'une phobie.

**POINTS DE MAGIE :** Ils permettent de lancer des sortilèges ou de résister à leurs effets. Les points dépensés se régénèrent automatiquement en moins de 24 heures. Un personnage qui n'a plus de Points de Magie sombre aussitôt dans l'inconscience.

**POINT DE POURCENTAGE :** Unité conventionnelle correspondant, dans le cadre du jeu, au centième d'une valeur maximale quelconque. Elle a l'avantage de simplifier les additions et soustractions faisant intervenir des pourcentages. Ainsi, par exemple, si l'on soustrait dix points de pourcentage à 60%, on obtiendra 50%. En revanche, soustraire dix *pour cent* de 60% donnera un résultat de 54%.

**POINTS DE VIE :** Un personnage en possède un nombre égal à la moyenne de sa CON et de sa TAI, et il en perd chaque fois qu'il encaisse des dommages. Cela ne lui fait aucun effet notable tant qu'il lui en reste au moins deux ; sinon, il sombre dans l'inconscience. Quand un investigateur n'a plus de Points de Vie, il meurt.

**POURCENTAGE :** La plupart des tirages effectués au cours des parties de *L'Appel de Cthulhu* sont des "jets de pourcentage" réalisés à l'aide d'un D100. Les compétences des personnages sont également exprimées sous forme de pourcentages, qui ne peuvent jamais être supérieurs à 99%.

**PREMIERS SOINS :** Cette compétence permet de faire récupérer 1D3 Points de Vie à un blessé.

**PROFESSION :** Donne des indications sur le passé d'un personnage, sans pour autant lui imposer un quelconque comportement.

**PSYCHANALYSE :** Compétence thérapeutique capable d'annuler pendant une période limitée les effets d'une folie temporaire ou à durée indéterminée, et de restaurer les points de Santé Mentale perdus.

**ROUND DE COMBAT :** Unité "élastique" de mesure du temps de jeu que l'on utilise au moment des affrontements, des déplacements et quand un personnage se sert d'une compétence. Les actions entreprises au cours d'un round de combat sont résolues par ordre de DEX décroissante.

**SUBIR LES EFFETS :** Cette locution réduit les risques de confusion entre les personnages imaginaires et les êtres humains réels. Désormais, les investigateurs *subissent les effets* des tirages *exécutés* par les joueurs. Ainsi, les personnages sont dispensés d'emporter des dés dans leurs aventures, tandis que les joueurs n'ont plus à craindre de mourir ou de devenir fous en cours de partie.

**TABLE DE RESISTANCE :** Table permettant de confronter deux caractéristiques en exécutant un jet de pourcentage. Voir les chapitres consacrés au système de jeu et aux compétences.

# Transports

A partir du siècle dernier, la machine a vapeur a permis de réduire progressivement le temps qu'il fallait pour se rendre d'un endroit à un autre. Jusqu'à la Première Guerre mondiale, les principaux modes de transport étaient les bateaux et les locomotives à vapeur, ainsi que les véhicules à traction animale et les trolleybus.

Si la Grande Guerre a permis d'améliorer considérablement les automobiles et les avions, ces engins ne sont toutefois devenus d'usage courant pour les longs trajets qu'à partir de la Seconde Guerre mondiale, lorsque le gouvernement américain a investi des sommes considérables dans la construction de nouveaux aéroports et de routes goudronnées reliant tous les Etats. Dans le même temps, les chemins de fer — malgré une indéniable utilité pour le transport des marchandises et les liaisons interurbaines — étaient littéralement démantelés dans tous les Etats-Unis. Cette révolution a conduit à la destruction d'un gigantesque réseau ferroviaire et ne s'est achevée que tout récemment.

Les tarifs des transports sont fournis dans les pages où sont détaillés les prix de divers matériels selon les époques, un peu plus loin.

Toutes les vitesses et distances indiquées sont des moyennes concernant des moyens de locomotion civils. Elles peuvent être augmentées en cas de besoin, au prix de quelques aménagements qui nécessitent un peu de temps.

**VITESSE ET RAYON D'ACTION DES AVIONS EN 1928**

- Un avion monomoteur à dièdre relevé est capable de parcourir entre 300 et 500 miles à une vitesse de croisière de 120 miles à l'heure.
- Un avion bimoteur à dièdre relevé est capable de parcourir entre 500 et 800 miles à une vitesse de croisière de 90 miles à l'heure.
- Un dirigeable zeppelin est capable de parcourir 1 000 miles à une vitesse de croisière de 75 miles à l'heure.

Des aménagements spéciaux pouvaient accroître considérablement le rayon d'action des appareils : Lindbergh a ainsi pu voler de Long Island à Paris à bord d'un monomoteur, alors qu'un zeppelin est parvenu à accomplir un aller-retour de 10 000 miles entre l'Allemagne et l'Afrique au cours de la Première Guerre mondiale.

**VITESSE ET RAYON D'ACTION DES AVIONS EN 1991**

- Un avion monomoteur à dièdre relevé est capable de parcourir entre 750 et 1 000 miles à une vitesse de croisière de 180 miles à l'heure.
- Un avion bimoteur à dièdre relevé est capable de parcourir 2 000 miles à une vitesse de croisière de 275 miles à l'heure.
- Un Lear Jet peut parcourir 3 000 milles à une vitesse de croisière de 500 milles à l'heure.
- Un Boeing 747 peut parcourir 7 000 miles à une vitesse de 550 miles à l'heure.
- Un hélicoptère biplace civil peut atteindre une altitude de 9 000 pieds et parcourir 350 miles à une vitesse de croisière de 120 miles à l'heure.

**VITESSE MOYENNE DES BATEAUX EN 1890 :** chaloupe à vapeur, de 12 à 15 nœuds ; cargo, 10 nœuds ; paquebot transatlantique, 15 nœuds.

**VITESSE MOYENNE DES BATEAUX EN 1920 :** canot à moteur, de 20 à 25 nœuds ; cargo, 14 nœuds ; paquebot transatlantique, 25 nœuds.

**VITESSE MOYENNE DES BATEAUX EN 1990 :** hors-bord, 30 à 35 nœuds ; navire porte-conteneurs, 25 nœuds ; tanker, 30 nœuds ; navire usine, 20 nœuds ; bateau de plaisance, 30 nœuds ; hovercraft, 45 nœuds.

**VITESSE MOYENNE À CHEVAL :** de 10 à 12 miles à l'heure.

**VITESSE MOYENNE D'UN ATTELAGE :** 10 miles à l'heure.

**VITESSE MOYENNE D'UNE AUTOMOBILE DANS LES ANNÉES 20 :** 20 miles à l'heure ; 15 miles à l'heure pour les longs trajets.

**VITESSE MOYENNE D'UNE AUTOMOBILE DANS LES ANNÉES 1990 :** de 70 à 75 miles à l'heure aux Etats-Unis.

**VITESSE MOYENNE EN TRAIN POUR LES LONGS TRAJETS :** 35 miles à l'heure. Cette vitesse n'a guère changé en un siècle. Il existe toutefois en France et au Japon des trains à grande vitesse qui sont deux fois, voire (dans certains cas) trois fois plus rapides.



## Le Ruban Bleu

Ce trophée a longtemps été disputé par les paquebots qui accomplissaient la traversée de l'Atlantique Nord. Il a perdu tout intérêt lorsque les premiers avions de transport de passagers à réaction sont entrés en service.

| *Année* | *Paquebot* | *Tonnage* | *Moyenne, en nœuds* | *Sens* |
|---|---|---|---|---|
| **1891** | Teutonic | 9 700 | 20,5 | est-ouest |
| **1892** | City of Paris II | 10 700 | 19,5 | est-ouest |
| **1892** | City of New York | 10 500 | 20,1 | ouest-est |
| **1893** | Campania | 13 000 | 21,3 | ouest-est |
| **1894** | Lucania | 13 000 | 21,8/22 | est-ouest/ouest-est |
| **1897** | Kaiser Wilhelm D. | 14 400 | 22,4 | ouest-est |
| **1898** | Kaiser Wilhelm D. | 14 400 | 22,7 | est-ouest |
| **1900** | Deutschland | 16 500 | 23,2/23,4 | est-ouest/ouest-est |
| **1906** | Kaiser Wilhelm II | 19 400 | 23,6 | ouest-est |
| **1907** | Mauretania | 32 000 | 23,7 | ouest-est |
| **1907** | Lusitania | 31 600 | 24,5 | est-ouest |
| **1908** | Mauretania | 32 000 | 24,5 | ouest-est |
| **1909** | Lusitania | 31 600 | 25,9 | est-ouest |
| **1909** | Mauretania | 32 000 | 26 | est-ouest |
| **1910** | Lusitania | 31 600 | 25,8 | ouest-est |
| **1911** | Mauretania | 32 000 | 25,9 | ouest-est |
| **1924** | Mauretania | 32 000 | 26,3 | ouest-est |
| **1929** | Bremen | 51 700 | 27,8/27,9 | est-ouest/ouest-est |
| **1930** | Europa | 49 800 | 27,9 | est-ouest |
| **1933** | Bremen | 51 700 | 28,5 | est-ouest |
| **1933** | Rex | 51 100 | 28,9 | est-ouest |
| **1935** | Normandie | 79 300 | 30/30,4 | est-ouest/ouest-est |
| **1936** | Queen Mary | 81 200 | 30,1/30,8 | est-ouest/ouest-est |
| **1937** | Normandie | 83 400 | 30,6/31,2 | est-ouest/ouest-est |
| **1938** | Queen Mary | 81 200 | 31/31,7 | est-ouest/ouest-est |
| **1952** | United States | 53 300 | 36/35,6 | est-ouest/ouest-est |

## Distances séparant le canal de Panama de divers ports, en milles nautiques

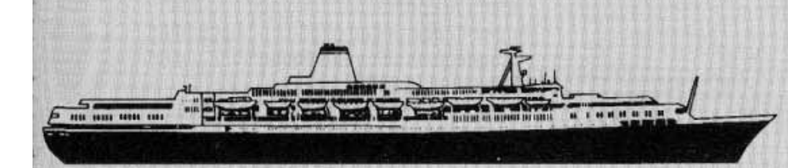
| | |
|---|---|
| Baltimore | 1 901 |
| Boston | 2 157 |
| Buenos Aires | 5 450 |
| Callao | 1 346 |
| Gibraltar | 4 343 |
| Hambourg | 5 070 |
| Hong Kong | 9 195 |
| Instanbul | 6 166 |
| Jacksonville | 1 535 |
| La Havane | 1 003 |
| La Nouvelle-Orléans | 1 403 |
| Le Cap | 6 574 |
| Le Havre | 4 610 |
| Londres | 4 763 |
| Manille | 9 347 |
| Naples | 5 325 |
| New York | 1 974 |
| Portland | 3 869 |
| Port Saïd | 6 268 |
| Rio de Janeiro | 5 340 |
| St Petersbourg | 6 282 |
| San Diego | 2 843 |
| San Francisco | 3 245 |
| Shangaï | 8 556 |
| Singapour | 10 505 |
| Sydney | 7 674 |
| Tahiti | 4 486 |
| Valparaiso | 2 616 |
| Vancouver | 4 032 |
| Vera Cruz | 1 420 |
| Wellington | 6 505 |
| Yokohama | 7 682 |

## Distances à vol d'oiseau séparant diverses villes américaines, en miles

| VILLE | Chicago | Denver | El Paso | Los Ang. | Miami |
|---|---|---|---|---|---|
| Chicago | - | 920 | 1 252 | 1 745 | 1 188 |
| Denver | 920 | - | 557 | 831 | 1 726 |
| El Paso | 1 252 | 557 | - | 701 | 1 643 |
| Los Angeles | 1 745 | 831 | 701 | - | 2 339 |
| Miami | 1 188 | 1 726 | 1 643 | 339 | - |
| Minneapolis | 355 | 700 | 1 157 | 1 524 | 1 511 |
| N.-Orléans | 833 | 1 082 | 983 | 1 673 | 669 |
| New York | 713 | 1 613 | 1 905 | 2 451 | 1 092 |
| San Francisco | 1 858 | 949 | 995 | 347 | 2 594 |
| Seattle | 1 737 | 1 021 | 1 376 | 959 | 2 734 |

## Distances à vol d'oiseau séparant diverses villes américaines, en milles, suite

| VILLE | N.-Orléans | New York | San Franc. | Seattle |
|---|---|---|---|---|
| Chicago | 833 | 713 | 1 858 | 1 737 |
| Denver | 1 082 | 1 613 | 949 | 1 021 |
| El Paso | 983 | 1 905 | 995 | 1 376 |
| Los Angeles | 1 673 | 2 451 | 347 | 959 |
| Miami | 669 | 1 092 | 2 594 | 2 734 |
| Minneapolis | 1 051 | 1 018 | 1 584 | 1 395 |
| N.-Orléans | - | 1 171 | 1 926 | 2 101 |
| New York | 1 171 | - | 2 571 | 2 408 |
| San Francisco | 1 926 | 2 571 | - | 678 |
| Seattle | 2 101 | 2 408 | 678 | - |



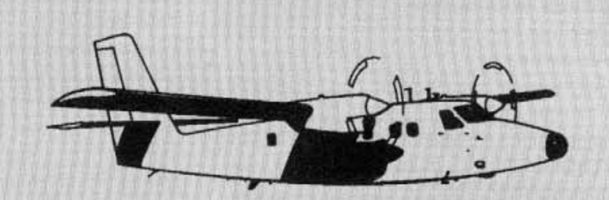
## Distances maritimes, en milles nautiques

### Ports de départ

| PORT | New York | N.-Orléans | San Franc. |
|---|---|---|---|
| Aden | 6 532 | 7 870 | 11 500 |
| Bombay | 8 120 | 9 536 | 9 780 |
| Buen. Aires | 5 868 | 6 318 | 7 511 |
| Calcutta | 9 830 | 11 239 | 8 920 |
| Congo (fl.) | 5 862 | 6 580 | 8 853 |
| Hambourg | 3 637 | 5 249 | 8 315 |
| Hong Kong | 11 431 | 10 830 | 6 086 |
| Honolulu | 6 686 | 6 085 | 2 097 |
| Le Cap | 6 815 | 7 374 | 9 898 |
| Le Havre | 3 169 | 4 760 | 7 855 |
| Londres | 2 233 | 4 507 | 8 038 |
| Manille | 11 546 | 10 993 | 6 289 |
| Melbourne | 10 628 | 9 437 | 7 040 |
| Nome | 8 010 | 7 410 | 2 705 |
| Port Said | 5 122 | 6 509 | 9 562 |
| Rio de Janeiro | 4 778 | 5 218 | 7 678 |
| Shanghaï | 10 855 | 10 254 | 5 550 |
| St Peters. | 4 632 | 6 223 | 7 823 |
| Singapour | 10 170 | 11 500 | 7 502 |
| Valparaiso | 4 637 | 4 035 | 5 140 |
| Vladivostok | 10 001 | 9 410 | 4 706 |
| Wellington | 8 540 | 7 939 | 5 909 |
| Yokohama | 8 986 | 7 762 | 4 536 |

## Note du traducteur concernant les unités de mesure

*un pied = 0,3048 m ; un mile = 1609 m ; un mille nautique et aérien = 1 852 m ; un nœud = 1 mille nautique à l'heure.*



## Distances aériennes internationales, en milles

| VILLE | B. Aires | Le Caire | Calcutta | Le Cap | H. Kong |
|---|---|---|---|---|---|
| Buenos Aires | - | 7 345 | 10 265 | 4 269 | 11 472 |
| Le Caire | 7 345 | - | 3 539 | 4 500 | 5 061 |
| Calcutta | 10 265 | 3 539 | - | 6 024 | 1 648 |
| Le Cap | 4 269 | 4 500 | 6 024 | - | 7 375 |
| Hong Kong | 11 472 | 5 061 | 1 648 | 7 375 | - |
| Honolulu | 7 561 | 8 838 | 7 047 | 11 534 | 5 549 |
| Londres | 6 916 | 2 181 | 4 947 | 6 012 | 5 982 |
| Los Angeles | 6 170 | 7 520 | 8 090 | 9 992 | 7 195 |
| Manille | 11 051 | 5 704 | 2 203 | 7 486 | 693 |
| Mexico | 4 592 | 7 688 | 9 492 | 8 517 | 8 782 |
| Montreal | 5 615 | 5 414 | 7 607 | 7 931 | 7 729 |
| Moscou | 8 376 | 1 803 | 3 321 | 6 300 | 4 439 |
| New York | 5 297 | 5 602 | 7 918 | 7 764 | 8 054 |
| Sydney | 7 330 | 8 952 | 5 685 | 6 843 | 4 584 |
| Tokyo | 11 408 | 5 935 | 3 194 | 9 156 | 1 794 |

## Distances aériennes internationales, en milles, suite

| VILLE | Honolulu | Londres | LA | Manille | Mexico |
|---|---|---|---|---|---|
| Buenos Aires | 7 561 | 6 916 | 6 170 | 11 051 | 4 592 |
| Le Caire | 8 838 | 2 181 | 7 520 | 5 704 | 7 688 |
| Calcutta | 7 047 | 4 947 | 8 090 | 2 203 | 9 492 |
| Le Cap | 11 534 | 6 012 | 9 992 | 7 486 | 8 517 |
| Hong Kong | 5 549 | 5 982 | 7 195 | 693 | 8 782 |
| Honolulu | - | 7 228 | 2 574 | 5 299 | 3 779 |
| Londres | 7 228 | - | 5 382 | 6 672 | 5 550 |
| Los Angeles | 2 574 | 5 382 | - | 7 261 | 1 589 |
| Manille | 5 299 | 6 672 | 7 261 | - | 8 835 |
| Mexico | 3 779 | 5 550 | 1 589 | 8 835 | - |
| Montréal | 4 910 | 3 282 | 2 427 | 8 186 | 2 318 |
| Moscou | 7 037 | 1 555 | 6 003 | 5 131 | 6 663 |
| New York | 4 964 | 3 458 | 2 451 | 8 498 | 2 094 |
| Sydney | 4 943 | 10 564 | 7 530 | 3 944 | 8 052 |
| Tokyo | 3 853 | 5 940 | 5 433 | 1 868 | 7 021 |

## Distances aériennes internationales, en milles, suite

| VILLE | Montreal | Moscou | N. York | Sydney | Tokyo |
|---|---|---|---|---|---|
| Buenos Aires | 5 615 | 8 376 | 5 297 | 7 330 | 11 408 |
| Le Caire | 5 414 | 1 803 | 5 602 | 8 952 | 5 935 |
| Calcutta | 7 607 | 3 321 | 7 918 | 5 685 | 3 194 |
| Le Cap | 7 931 | 6 300 | 7 764 | 6 843 | 9 156 |
| Hong Kong | 7 729 | 4 439 | 8 054 | 4 584 | 1 794 |
| Honolulu | 4 910 | 7 037 | 4 964 | 4 943 | 3 853 |
| Londres | 3 282 | 1 555 | 3 458 | 10 564 | 5 940 |
| Los Angeles | 2 427 | 6 003 | 2 451 | 7 530 | 5 433 |
| Manille | 8 136 | 5 131 | 8 498 | 3 944 | 1 866 |
| Mexico | 2 318 | 6 663 | 2 094 | 8 052 | 7 021 |
| Montréal | - | 4 386 | 320 | 9 954 | 6 383 |
| Moscou | 4 386 | - | 4 665 | 9 012 | 4 647 |
| New York | 320 | 4 665 | - | 9 933 | 6 740 |
| Sydney | 9 954 | 9 012 | 9 933 | - | 4 866 |
| Tokyo | 6 383 | 4 647 | 6 740 | 4 866 | - |

# Exemples de Prix dans les Années 1890

## Vêtements

### *Habits masculins*

Costume Prince Albert
sur mesure........................+ de 25,00$
Costume de travail.....................18,00$
Costume en laine peignée...........12,50$
Costume en vigogne cheviotte ......6,50$
Tenue de cycliste d'Oxford............3,25$
Imperméable Mackintosh .............6,98$
Pardessus léger en pure laine.......9,45$
Veste de smoking en satin............5,95$
Escarpins pointus........................2,95$
Veste de soie fantaisie..................2,50$
Chemise française en percale..........95¢
Sweater en laine à devant
en dentelle...................................1,50$
Haut-de-forme en feutre..................95¢
Chapeau de paille "canotier" ...........75¢
Casquette de chasse
à double revers ..............................45¢
Cravate de Windsor en soie .............55¢
Canne de gentleman .......................75¢
Chemise de nuit en flanelle .............98¢
Fixe chaussettes brodés...................55¢

### *Habits féminins*

Costume "Boléro"
sur mesure........................+ de 25,00$
Déshabillé en soie à la française.11,00$
Déshabillé en toile de Chelsea......1,75$
Corsage en soie............................2,25$
Jupe en taffetas de soie moiré ......9,50$
Grande cape en satin ....................8,00$
Bottines en chevreau ....................5,00$
Chaussures en toile à lacets.........2,70$
Chapeau "à feuillage"
rose Bon Ton................................3,50$
Chapeau cloche "néopolitain"..........75¢
Corset à lacets français ................1,89$
Camisole de mousseline..................78¢
Ombrelle en soie de Chine............2,35$
Réticule (petit sac à main)..............98¢
Gants en chevreau
à quatre boutons..........................1,29$
Etole en castor réversible .............3,95$
Collerette en dentelle blanche ......2,25$

## Communications

### *Télégrammes*

12 mots ..........................................12¢
Par mot supplémentaire....................1¢
Tarif international, par mot..........1,00$

### *Tarifs postaux*

Jusqu'à 30 grammes.........................2¢
Jusqu'à 60 grammes.......................+1¢
Par tranche de 60 grammes
supplémentaire..............................+1¢

### *Coursier*

Par mile ...........................................4¢
Par heure..........................................8¢

Equipement de télégraphie...........3,00$
Téléphone à longue distance ........7,00$

Journal.............................................2¢

## Distractions

### *Tickets d'opéra et de théâtre*

Place debout ...................................75¢
Place assise..................................3,00$
Loge..............................................7,50$

Ticket de music-hall ....................1,50$
Ticket de spectacle de vaudeville .....50¢
Lorgnette de théâtre (location).........25¢

### *Spiritueux*

Cocktail ..........................................20¢
Vin fin (bouteille)..........................1,75$
Bière................................................5¢
Whisky (verre).................................6¢
Whisky (bouteille)..........................1,00$

Piano droit ..................................189,00$
Violon de concert avec étui.........36,55$
Gramophone ..................................35,00$
Disque de gramophone .................50¢
Lanterne magique ..........................9,50$
Stéréoscope avec vues..................2,25$

Appareil photo portable.............14,40$
Film, 48 poses .............................2,85$
Appareil photo sur trépied..........29,75$
12 plaques photographiques.........50¢
Equipement complet de
chambre noire..............................98,00$

## Hébergement et repas

### *Hôtels*

Etablissement de bonne qualité
(la nuit) ..................................+ de 5,00$
Etablissement de qualité moyenne
La nuit .......................................2,00$
La semaine (service compris)....10,00$

### *Dortoirs (la nuit)*

Lit double ......................................20¢
Lit simple........................................10¢
Paillasse ..........................................5¢

Maison (location à l'année) .......600,00$
Appartement
(location à la semaine)..................3,50$

### *Repas*

Petit déjeuner................................25¢
Déjeuner........................................50¢
Dîner ..........................................1,00$

## Equipement médical

Trousse de médecin .....................1,10$
Forceps..........................................75¢
Seringues hypodermiques ............2,75$
Batterie électrique médicale .........5,75$
Instruments de chirurgie...........20,00 $
Bandage élastique (7,5 cm x 5 m).1,15$
Béquilles en noyer........................4,00$

Pilules pour les nerfs et le cerveau ..88¢
Laudanum (dérivé d'opium), 100 cm³ ....28¢
Elixir parégorique, 100 cm³ ....18¢
Cure anti-alcoolique, 24 doses ....50¢
Vin de coca péruvien, 400 cm³ ....95¢

## Equipement d'extérieur et de voyage

### *Matériel de camping*

Ustensiles de cuisine....6,50$
Hamac tressé mexicain ....1,59$
Embarcation pliante de 3 mètres en toile....24,00$
Couverture de laine....89¢
Lit pliant américain....5,95$
Lampe à réflecteur ....2,59$
Sac de couchage polaire ....13,00$
Réchaud à kérosène....6,50$
Siège pliant....55¢
Longue-vue ....15,00$
Couteau de chasse manche "pied de cerf"....1,50$
Couteau de poche à deux lames ....65¢
Equipement de pêche et leurres ...8,98$
Piège à loup en acier ....1,20$
Lanterne ....1,15$
Allumettes de sécurité, la douzaine .40¢
Corde de chanvre, la livre....18¢

### *Bagages*

Trousse (50 cm x 70 cm) ....1,20$
Sac de voyage en cuir (cont. 4 kilos) ....2,50$
Malle (cont. 20 kilos)....3,95$
Grande malle (cont. 40 kilos)....5,95$

### *Tentes*

Tente à armature de 2 m x 2 m ....3,65$
Tente de mineur de 4 m x 4 m....5,80$
Tente droite de 5 m x 8 m ....22,70$
Bâche de 8 m x 10 m ....20,25$

Cantine en étain ....24¢
Bidon en acier de 20 litres....2,89$
Baril en bois de 200 litres ....3,25$

## Outils

Scie manuelle, lame de 66 cm ....50¢
Rabot (plus lames) ....1,10$
Pince....45¢
Ustensiles de gravure....82¢
Lampe à souder ....3,00$
Marteau de cordonnier....75¢
Hachette....45¢
Etau ....7,50$
Pierre à aiguiser....30¢
Meule sur cadre en chêne ....2,25$

## Transports

### *Chevaux et attelages*

Cheval de monte....+ de 50,00$
Cheval de trait....+ de 20,00$
Selle....10,25$
Bride....2,40$



Cabriolet découvert (2 places)....65,00$
Calèche couverte (4 places) ....80,00$
Voiture couverte (4 places) ....175,00$
Chariot de ferme (2 places)....45,00$

Etable (la journée)....25¢
Harnais simple....16,50$
Harnais double ....22,40$
Harnachement de trait ....18,00$

### *Voyages ferroviaires*

50 miles....85¢
100 miles....1,50$
500 miles....5,00$

### *Voyages maritimes (Etats-Unis/Angleterre)*

Première classe (aller simple)....75,00$
Première classe (aller-retour)....110,00$
Entrepont ....20,00$

Voyage en vapeur fluvial ....10¢
Bicyclette....43,00$

## Munitions et armes

### *Munitions pour armes à feu*

*Pour les prix des armes à feu, reportez-vous à la Table des Armes Complète en page 236.*

22 long rifle (boîte de 100)....30¢
Winchester cal. 25 (boîte de 100)....70¢
Marlin cal. 25-20 (boîte de 100)....1,10$
Balles cal. 30 (boîte de 100) ....44¢
Balles de l'Armée Américaine cal. 30-30 (boîte de 100) ....4,25$
Balles cal. 32 (boîte de 100) ....80¢
Colt cal. 32 (boîte de 100)....88¢
Balles cal. 38 (boîte de 100) ....98¢
Balles longue portée cal. 38 (boîte de 100) ....1,67$
Balles cal. 41 (boîte de 100) ....72¢
Balles sans fumée cal. 44 (boîte de 100) ....2,35$
Colt militaire cal. 45 (boîte de 100) ....2,98$
Cartouche de 12 (boîte de 25)....1,18$
Cartouche de 20 (boîte de 25)....1,15$

Sabre de cavalerie ....2,50$
Nerf de bœuf....40¢
Canne-épée....12,00$
Holster d'épaule ....2,25$
Cartouchière....50¢
Hachoir à viande....35¢
Serpe ....50¢
Menottes....3,75$

## Divers

Frais universitaires (par semestre)....+ de 190,00$
Microscope professionnel ....39,00$
Boussole de poche ....3,00$
Baromètre....5,50$
Scie mécanique entraînée par un chien ....15,00$
Stylo à plume....12¢
Encre (60 cm³)....42¢
Sous main ....4¢
Machine à coudre....13,50$
Perruque....15,00$
Fausse barbe (aérée) ....1,75$
Fleurets d'escrime (la paire)....1,35$
Cigares à bouts coupés (250)....3,65$
Atlas mondial....5,00$
Encyclopédie en 30 volumes....25,00$
Nécessaire de couture ....1,18$
Brosse à dents ....5¢
Rasoir de barbier ....1,25$

# Exemples de Prix dans les Années 1920



## Vêtements

### *Habits masculins*

Costume en soie sur mesure........................+ de 75,00$
Costume en laine peignée ..........29,50$
Costume en cachemire...............18,50$
Costume en velours côtelé "Norfolk"....................................9,95$
Pardessus en peau de chien.......37,50$
Pardessus "Chesterffield" ...........19,95$
Escarpins d'Oxford .......................6,95$
Chaussures de travail en cuir ......4,95$
Caleçon à lacet ...........................4,95$
Chemise en popeline....................1,95$
Chandail de sport .........................7,69$
Chapeau de feutre ........................8,95$
Casquette de golf en laine ............1,95$
Bonnet en peau de phoque..........16,95$
Cravate en soie............................3,69$
Nœud papillon..............................55¢
Fixe-chaussettes...........................39¢
Bleu de travail en coton ...............1,50$
Boutons de manchettes ..................40¢

### *Habits féminins*

Robe de haute couture .......+ de 90,00$
Robe en crêpe de soie.................16,50$
Déshabillé en satin ....................10,95$
Robe à la française.....................10,95$
Chandail en laine peignée ............9,48$
Négligé en crêpe de coton .............6,98$
Chaussures à talons hauts "parisiennes" .............................4,45$
Chaussons en cuir.........................3,69$
Chapeau en velours.......................4,44$
Turban en satin..............................3,69$
Corset en rayonne élastique .........4,95$
Combinaison brodée ....................1,98$
Bas de soie (3 paires)...................2,25$
Manteau en velours à col de fourrure ..............................39,75$
Manteau de fourrure en renard noir.........................198,00$
Sac à main en soie.......................4,98$
Peigne à cheveux ..........................77¢

## Communications

### *Télégrammes*

12 mots ........................................25¢
Par mot supplémentaire....................2¢
Tarif international, par mot..........1,25$

### *Tarifs postaux*

Jusqu'à 30 grammes ........................3¢
Jusqu'à 60 grammes ........................5¢
Par tranche de 60 grammes supplémentaire..............................2¢

Poste de radio ...........................49,95$
Téléphone de bureau ................15,75$
Equipement de télégraphie...........4,25$
Journal ..........................................5¢

## Distractions

### *Tickets de cinéma*

Place assise ..................................15¢
Nickelodeon ....................................5¢

Match de base-ball professionnel .1,00$

### *Tickets de concerts et de ballets*

Parterre ........................................4,00$
Loge...........................................10,00$

### *Tarifs des speakeasies*

Gin "tord-boyaux" (la dose) .............10¢
Cocktail ..........................................25¢
Vin (le verre) ...................................75¢
Bière (le verre).................................20¢
Whisky (le verre) .............................25¢

Banjo à cinq cordes .....................9,95$
Saxophone...................................63,45$
Phonographe.................................45,00$
Disque de phonographe ...................39¢
Caméra de cinéma .......................89,00$
Projecteur de cinéma ..................54,00$
Appareil photo portatif..................2,29$
Film, 24 poses..............................38¢
Appareil photo de poche (pliant).16,15$
Film, 6 poses.................................50¢
Matériel de développement...........4,95$

## Hébergement et repas

### *Hôtels*

Etablissement pouilleux (la nuit).....75¢
Etablissement de qualité moyenne
La nuit ......................................4,50$
La semaine (service compris) ...24,00$
Hôtel de bonne qualité (la nuit) ....9,00$

Maison (location à l'année)....1 000,00$
Appartement (location à la semaine) ...............12,50$
Petit appartement (location à la semaine) ...............10,00$

### *Repas*

Petit déjeuner ...................................45¢
Déjeuner..........................................65¢
Dîner ............................................1,00$

## Equipement médical

Trousse de médecin ....................10,45$
Forceps...........................................3,59$
Ensemble de scalpels....................1,39$
Seringues hypodermiques ...........12,50$
Atomiseur ......................................1,39$
Bandes (10 mètres).........................39¢
Thermomètre médical ...................1,39$
Alcool à 90° (2 litres).......................20¢
Seringue en caoutchouc dur ...........29¢
Bassin ............................................2,48$
Fauteuil roulant...........................33,30$
Béquilles en métal ........................1,69$

## Equipement d'extérieur et de voyage

### *Matériel de camping*

Nécessaire de cuisine....................8,48$
Réchaud de camping.....................5,85$
Baignoire pliante...........................6,45$
Couverture imperméable...............1,79$
Lit de camp pliable........................5,95$
Lampe au carbure..........................2,59$

Lampe de poche.......................5,95$
Lanterne à pétrole.......................6,59$
Jumelles.......................28,00$
Boussole.......................2,45$
Couteau de chasse.......................2,65$
Couteau de poche.......................1,98$
Hache.......................1,59$
Petit piège à animaux.......................2,48$
Piège à ressort pour animaux.......5,98$
Equipement de pêche.......................16,00$
Ficelle (2 bobines).......................27¢

### *Bagages*

Sac de voyage (cont. 4 kilos).........7,45$
Valise (cont. 7 kilos).......................9,95$
Malle de croisière
(cont. 25 kilos).......................13,95$
Garde-robe (cont. 40 kilos).........41,95$

### *Tentes*

Tente de 2 m x 2 m.......................11,25$
Tente de 3 m x 4 m.......................24,85$
Tente de 5 m x 8 m.......................55,45$
Bâche de 8 m x 12 m.......................39,35$

Cantine (1 litre).......................1,69$
Thermos (1 litre).......................3,98$
Outre à eau (4 litres).......................89¢

## Outils

Nécessaire de bricolage
(20 outils).......................12,90$
Perceuse manuelle (plus forets)....5,98$
Echelle de 8 mètres.......................3,20$
Grosse poulie en métal.......................1,75$
Cadenas.......................95¢
Corde (20 mètres).......................8,60$
Chaîne légère (par 30 cm).......................65¢
Nécessaire d'horlogerie.......................14,38$
Pince à levier.......................2,25$
Scie manuelle.......................2,80$
Lampe à souder.......................4,45$

## Transports

### *Véhicules à moteur*

Ford Modèle T.......................+ de 385,00$
Ford Modèle A.......................+ de 560,00$
Chevrolet Superior.......................+ de 600,00$
Mercedes-Benz SSK.......+ de 8 000,00$
Packard 626.......................+ de 2 400,00$
Buick 121.......................+ de 1 400,00$
Motocyclette Norton.......................95,00$

Pneu (avec jante).......................10,95$
Batterie d'auto.......................8,35$
Radiateur.......................8,69$
Ampoule de rechange
pour les phares.......................3,95$
Galerie à bagages.......................1,25$
Ensemble de clés.......................6,95$

### *Voyages aériens*

Tarif moyen (par 10 milles)..........2,00$
Tarif international
(par 100 milles).......................18,00$
Biplan d'entraînement.......................300,00$
Biplan Travelair 2 000..........3 000,00$

### *Voyages ferroviaires*

50 miles.......................2,00$
100 miles.......................3,00$
500 miles.......................6,00$

### *Voyages maritimes Etats-Unis/Angleterre)*

Première classe (aller simple) ...120,00$
Première classe (aller-retour)....200,00$
Entrepont.......................35,00$

Montgolfière à 4 places ..+ de 1 800,00$
Tramway.......................10¢
Autobus.......................5¢

## Munitions et armes

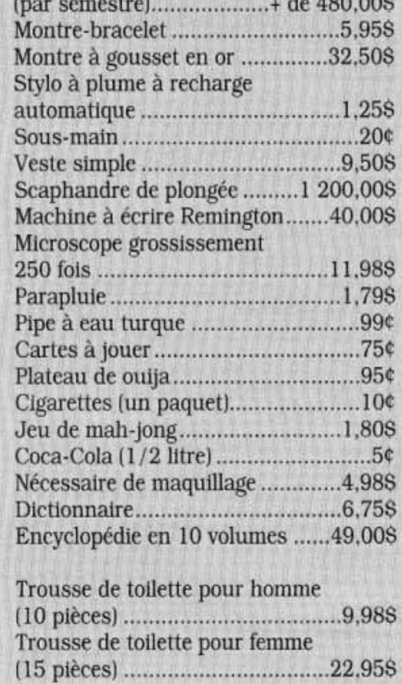
### *Munitions pour armes à feu*

*Pour les prix des armes à feu, reportez-vous à la Table des Armes Complète en page 236.*

22 long rifle (boîte de 100)..............48¢
Balles cal. 22 à tête creuse
(boîte de 100).......................53¢
Balles cal. 25 (boîte de 100).........1,08$
Balles cal. 30-06 "gouvernemental"
(boîte de 100).......................7,63$
Balles cal. 32 Spécial
(boîte de 100).......................5,26$
Balles cal. 32-20 "répétition"
(boîte de 100).......................2,56$
Balles cal. 38 (boîte de 100).........2,07$
Balles cal. 38-55 "répétition"
(boîte de 100).......................5,58$
Balles cal. 44 "haute puissance"
(boîte de 100).......................4,49$
Balles cal. 45 automatique
(boîte de 100).......................8,60$

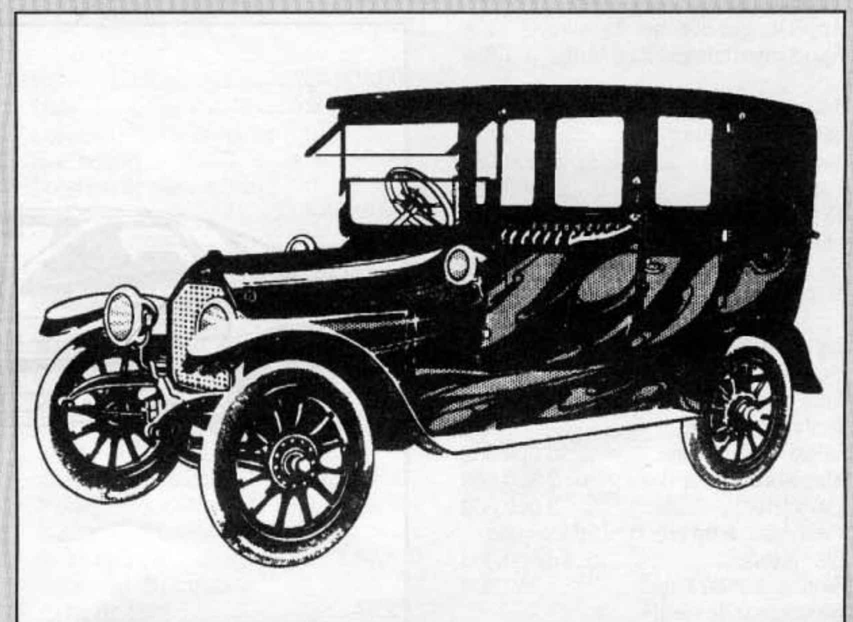
Rapière.......................12,50$
Baïonnette.......................3,75$
Poignard.......................2,50$
Rasoir de barbier.......................35¢
Poing américain.......................1,00$
Matraque.......................85¢
Fouet à chevaux.......................1,25$
Menottes.......................2,00$

## Divers



Frais universitaires
(par semestre).......................+ de 480,00$
Montre-bracelet.......................5,95$
Montre à gousset en or.......................32,50$
Stylo à plume à recharge
automatique.......................1,25$
Sous-main.......................20¢
Veste simple.......................9,50$
Scaphandre de plongée.........1 200,00$
Machine à écrire Remington.......40,00$
Microscope grossissement
250 fois.......................11,98$
Parapluie.......................1,79$
Pipe à eau turque.......................99¢
Cartes à jouer.......................75¢
Plateau de ouija.......................95¢
Cigarettes (un paquet).......................10¢
Jeu de mah-jong.......................1,80$
Coca-Cola (1/2 litre).......................5¢
Nécessaire de maquillage.......................4,98$
Dictionnaire.......................6,75$
Encyclopédie en 10 volumes......49,00$

Trousse de toilette pour homme
(10 pièces).......................9,98$
Trousse de toilette pour femme
(15 pièces).......................22,95$



# Exemples de Prix dans les Années 1990

## Vêtements

### Habits masculins

Costume en soie
sur mesure.......................+ de 600,00$
Costume à rayures en laine......279,99$
Costume 2 pièces en rayonne...149,99$
Blouson en cuir........................189,99$
Trenchcoat en coton..................99,99$
Chemise ample en serge............24,99$
Pantalon à double pli .................39,99$
Sweater en coton ras-du-cou......32,99$
Blue-jean ..................................39,99$
Chaussures en cuir....................49,99$
Chaussures de sport..................89,99$
Cravate en soie fantaisie ............11,99$
Sous-vêtements "thermo"...........12,99$
Maillot de bain en Nylon.............14,99$

### Habits féminins

Robe asymétrique
de grand couturier............+ de 600,00$
Robe en soie fine.......................389,99$
Tailleur 2 pièces en acrylique ...169,99$
Manteau en rayonne tissée.........79,99$
Pantalon à double pli en dacron .39,99$
Jeans délavés.............................69,99$
Blouson de moto en cuir ..........289,99$
Manteau long en laine..............149,99$
Gilet à boutons ..........................21,99$
Jupe ample en tissu imprimé .....35,99$
Chaussures à talons sculptés.....49,99$
Bottines à lacets.........................69,99$
Chemise de nuit en soie ...........159,99$
Boucles d'oreilles noires ............15,99$
Sacoche à bandoulière .............198,00$
Short de cycliste en spandex ......29,99$

## Communications

### Téléphone

Appel longue distance (la minute)....40¢
Appel international (la minute).....1,25$

Téléphone sans fil ......................84,99$
Téléphone portatif....................499,99$
Vidéophone ..........................2 000,00$
Fax .........................................499,99$
Répondeur numérique ...............99,99$
Dispositif d'identification
du correspondant.......................59,99$
"Bippeur"..................................69,99$

### Informatique

Superordinateur .....+ de 1 000 000,00$
Mini ordinateur..........+ de 200 000,00$
Station de travail
micro-informatique.............20 000,00$
Micro-ordinateur domestique 2 500,00$
Calculette.............................2 000,00$
Connexion à un réseau d'information
(par mois)..........................+ de 20,00$
Modem à 9600 Bauds ..............299,99$
Simulateur de réalité
virtuelle .......................+ de 15 000,00$
Emetteur-récepteur CB compact 69,99$
Talkie Walkie à trois bandes.......49,99$
Scanner multibande.................179,99$
Magazine d'information ................2,95$
Quotidien........................................35¢

## Distractions

### Electronique et mass média

Téléviseur stéréophonique
70 cm ....................................999,99$
Téléviseur couleur 50 cm .........249,99$
Antenne parabolique .............1 999,99$
Chaîne stéréo 100 watts...........629,99$
Lecteur de disques compacts....329,99$
Disque compact.......................12,50$
Combiné portable cassette/CD.279,99$
Walkman cassette/radio ............47,99$
Magnétoscope à 4 têtes ...........329,99$
Caméscope VHS.......................894,99$

Ticket de cinéma.........................6,00$
Ticket de concert........................20,00$
Ticket de football américain + de 40,00$
Partie de jeu d'arcade.....................50¢
Partie de jeu d'arcade "réalité virtuelle"
(4 min.).......................................4,00$

### Spiritueux

Alcool (dose)...............................2,50$
Cocktail .....................................3,00$
Vin (verre)...................................3,50$
Bière (verre) ................................2,50$

Guitare électrique ....................599,99$
Batterie 5 fûts.........................799,99$
Appareil photo 24x36..............449,99$
Téléobjectif ...........................189,99$
Film, 36 poses ..........................3,99$
Appareil photo numérique
(avec logiciel)..........................679,99$
Appareil photo Polaroïd .............89,99$
Film, 12 poses ..........................5,99$
Appareil photo de poche
automatique............................149,99$
Film, 12 poses ..........................2,99$
Agrandisseur photographique ..399,99$

## Hébergement et repas

### Hôtels

Motel économique (la nuit) .........19,99$
Etablissement de qualité moyenne
La nuit ...................................39,99$
La semaine (service compris)..250,00$
Etablissement
de bonne qualité.................+ de 99,00$
Etablissement
de grand standing............+ de 250,00$

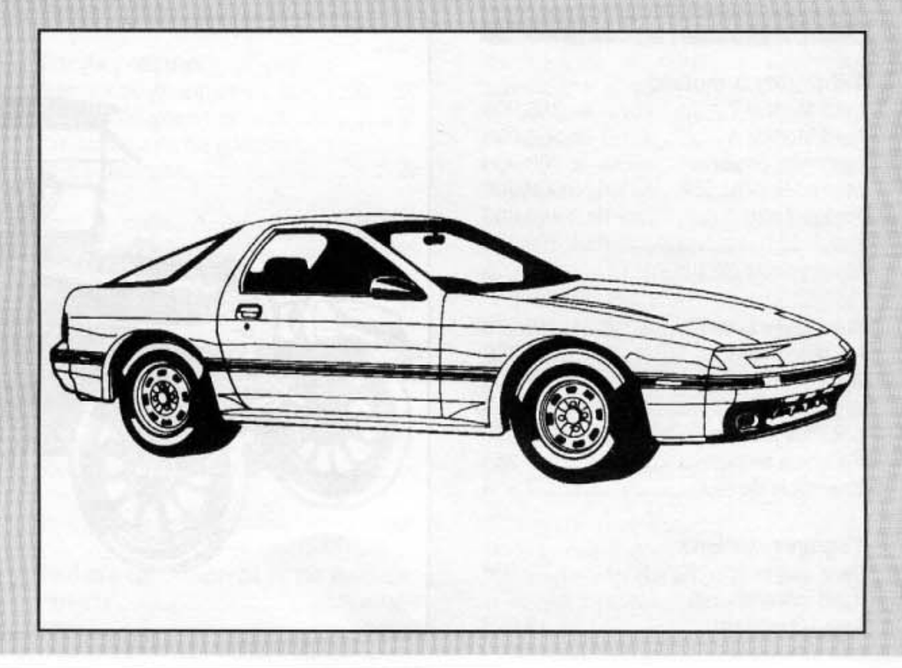
Maison (location à l'année) ..12 000,00$
Grand appartement
(location à la semaine)..............150,00$
Petit appartement
(location à la semaine)..............100,00$

### Repas

Petit déjeuner .............................4,50$
Déjeuner.....................................5,50$
Diner .........................................9,50$

## Equipement médical

Trousse de médecin ...................39,50$
Pansements adhésifs (les 100)......3,60$
Blocs réfrigérants instantanés
(les 12)......................................10,80$
Respirateur portable .................12,50$



Nécessaire de premiers soins......44,20$
Centrifugeuse..........................379,50$
Attelle en mousse......................15,75$
Thermomètre électronique..........19,50$
Bandage de gaze extensible..........3,55$
Nécessaire pour les brûlures......87,25$
Couverture en aluminium............4,50$
Unité à oxygène portable..........194,80$
Potence à perfusion pliante......157,05$

## Equipement d'extérieur et de voyage

***Matériel de camping***

Ustensiles de cuisine
pour 4 personnes......................26,50$
Réchaud à propane....................49,99$
Toilettes chimiques portatives....84,00$
Sac de couchage en
coton matelassé........................53,87$
Matelas gonflable en Nylon.........37,99$
Lit de camp pliant en aluminium69,99$
Lampe fluorescente de 6 watts...22,78$
Chaise pliante...........................26,12$
Table de camping
(75 cm x 180 cm).......................50,55$
Glacière thermoélectrique.........114,90$
Jumelles "autofocus"..................99,99$
Couteau de survie......................89,99$
Couteau suisse..........................39,99$
Machette...................................29,99$
Corde en Nylon (30 mètres)........29,99$

***Bagages***

Sac fourre-tout (1,5 kilo)............35,00$
Sac de voyage (2,5 kilos).............27,99$
Sac marin (2,5 kilos)..................41,99$
Sac Pullman (6 kilos)..................41,95$
Chariot à bagages (3 kilos).........34,99$

***Tentes***

Tente géodésique en Nylon
de 2,10 m x 2,40 m.................109,00$
Tente de 6 m x 3 m
(deux compartiments)...............224,85$
Tente télescopique
sur remorque..........................599,99$
Caravane de luxe.............+ de 30 000$

Cantine thermos (un litre)..........19,99$
Outre à eau en Nylon (20 litres)..12,99$

## Outils

Trousse à outils (55 pièces)........74,00$
Clés et forets (60 pièces)............48,99$
Outillage mécanique
(800 pièces)...........................2399,99$
Nécessaire de soudure...........4850,00$
Perceuse électrique.................104,99$
Scie circulaire...........................75,99$
Perceuse fixe à 12 vitesses.......279,99$
Génératrice compacte...............799,99$
Ponceuse..................................29,99$
Appareil de mesure électrique
multifonction.............................79,99$



## Transports

***Véhicules à moteur***

Ford Escort....................+ de 6 799,99$
Honda Prélude............+ de 11 899,99$
BMW Série 3...............+ de 35 000,00$
Dodge Van..................+ de 14 699,99$
GMC Pick-Up 1 tonne..+ de 22 899,00$
Motocyclette
Harley-Davidson..................2 789,99$

Vérin hydraulique 12 tonnes......39,99$
Pneu radial...............................49,99$
Batterie d'auto..........................46,99$
Silencieux..................................19,99$
Carburateur.............................249,99$
Remorque à armature d'acier...359,99$

***Voyages aériens***

Tarif moyen (par 100 milles).......30,00$
Tarif international
(par 1 000 milles)....................400,00$

***Voyages ferroviaires***

100 miles...................................50,00$
500 miles.................................100,00$
1 000 miles..............................150,00$

Hélicoptère léger...............220 000,00$
ULM.................................120 000,00$
Location d'un hélicoptère
(par heure).......................+ de 110,00$
Location de voiture/van
(par jour)..........................+ de 39,00$
Vélo tout terrain.......................279,99$

## Munitions et armes

***Munitions pour armes à feu***

*Pour les prix des armes à feu, reportez-vous à la Table des Armes Complète en page 236.*

22 long rifle (boîte de 100)...........6,50$
Balles cal. 220 (boîte de 100)......52,53$
Balles cal. 25 automatique
(boîte de 100)............................33,80$
Balles cal. 30 carabine
(boîte de 100)............................43,25$
Balles cal. 30-06 Springfield
(boîte de 100)............................83,30$
Balles cal. 357 Magnum
(boîte de 100)............................52,50$
Balles cal. 38 Spécial
(boîte de 100)............................42,30$
Balles cal. 9mm Parabellum
(boîte de 100)............................46,90$
Balles cal. 44 Magnum
(boîte de 100)............................56,95$
Balles cal. 45 automatique
(boîte de 100)............................48,50$
Balles M-14 (boîte de 100)..........78,80$
Cartouches cal. 12
(boîte de 25)..............................29,50$

Viseur laser.............................459,00$
Paralyseur électrique manuel...280,00$
Poing américain en aluminium.....6,00$
Arbalète auto-chargeante.........485,00$
Stylo-couteau.............................30,00$
Stylo-sarbacane (avec fléchettes) 25,00$
Cartouchière..............................65,00$
Nunchakus.................................14,85$

## Divers

Frais universitaires
(par semestre)...............+ de 3 400,00$
Lunettes à amplification
de lumière....................+ de 7 000,00$
Calculatrice de poche..................6,99$
Outils de serrurerie...................80,00$
Bec bunsen...................................6,95$
Balance à trois faisceaux............99,95$
Gilet pare-balles.......................220,00$
Microscope stéréoscopique.......269,95$
Détecteur de métaux................298,99$
Coffre-fort ignifugé..................389,99$
Compteur Geiger......................269,00$
Pistolet lance-fusées................325,00$
Equipement de plongée..+ de 2 200,00$
Alarme à détection
de mouvement.........................480,00$
Alarme sans fil.........................260,00$
Broyeur de documents.............195,00$
Matériel de faussaire.................59,95$

# Index

Sortilèges et compétences ne sont pas mentionnés individuellement, car ils sont regroupés dans des chapitres faciles à trouver. A l'inverse, les noms d'écrivains, les livres, les monstres et les histoires étant cités à divers endroits du livre de règles, ils figurent dans cet index. Les animaux ordinaires, quant à eux, n'y sont pas tous mentionnés.

# Table des Armes Complète

| | chances de base ou points de comp. | dommages par attaque | portée de base | attaques par round | nombre de munitions | PV résistance | prix en $ par période | panne | périodes concernées |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ARMES DE CORPS A CORPS** | | | | | | | | | |
| **Fleuret d'Escrime***, aiguisé | 20 | 1D6+1+bd | contact | 1 | — | 10 | 4/6/70 | — | toutes |
| **Canne-Epée*** | 20 | 1D6+bd | contact | 1 | — | 10 | 10/25/100 | — | toutes |
| **Rapière/Epée Lourde*** | 10 | 1D6+1+bd | contact | 1 | — | 15 | 6/20/150 | — | toutes |
| **Sabre de Cavalerie** | 15 | 1D8+1+bd | contact | 1 | — | 20 | 15/30/75 | — | toutes |
| **Lance de Cavalerie*** | 10 | 1D8+1+1D6** | contact | 1 | — | 15 | 15/25/150 | — | toutes |
| **Hache de Bûcheron** | 20 | 1D8+2+bd | contact | 1 | — | 15 | 3/5/10 | — | toutes |
| **Hachette/Faucille** | 20 | 1D6+1+bd | contact | 1 | — | 12 | 2/3/9 | — | toutes |
| **Poignard*** (Baïonnette, etc.) | 25 | 1D4+2+bd | contact | 1 | — | 15 | 1/2/15 | — | toutes |
| **Couteau de Boucher*** | 25 | 1D6+bd | contact | 1 | — | 12 | 1/2/7 | — | toutes |
| **Petit Couteau*** (Cran d'Arrêt, etc.) | 25 | 1D4+bd | contact | 1 | — | 9 | 0,5/2/6 | — | toutes |
| **Nerf de Boeuf** (Cravache, etc.) | 40 | 1D8+bd | contact | 1 | — | 4 | 0,6/2/15 | — | toutes |
| **Grand Gourdin/Batte de B.-Ball** | 25 | 1D8+bd | contact | 1 | — | 20 | 1/3/35 | — | toutes |
| **Petit Gourdin/Matraque** | 25 | 1D6+bd | contact | 1 | — | 15 | 1/3/35 | — | toutes |
| **Garrot** | 15 | étranglement*** | contact | 1 | — | 1 | 0,2/0,5/3 | — | toutes |
| **Fouet** | 05 | 1D3 ou prise | 3 mètres | 1 | — | 4 | 2/5/50 | — | 1890, 1920 |
| **Boomerang de Guerre** | % en Lancer | 1D8 | voir règles pour Lancer | 1/2 | — | 8 | 1/2/40 | — | rare |
| **Pierre Lancée** | % en Lancer | 1D4 | voir règles pour Lancer | 1 | — | — | — | — | toutes |
| **Javelot** | % en Lancer | 1D8+1 | voir règles pour Lancer | 1/2 | — | 15 | 1/1/25 | — | rare |
| **Palet** | 25 | 1D6+1+1/2bd | voir règles pour Lancer | 1 | — | 15 | 0,05/—/— | — | toutes |
| **Torche Enflammée** | 10 | 1D6+feu | contact | 1 | — | 15 | 0,05/—/— | — | toutes |
| **Taser** (fléchette)† | 20 | sonne | DEX x 0,3 m (max. 4 m) | 1 | variable | 8 | —/—/400 | 95 | 1990 |
| **Taser** (contact)† | % en Coup de Poing | sonne | contact | 1 | variable | 7 | —/—/200 | 97 | 1990 |
| **Bombe Lacrymogène**† | DEX x 5 | sonne pour 2D10 min. | 1/2DEX x 0,3 m | 1 | 25 pulvérisations | 4 | —/—/10 | 00 | 1990 |
| **Fil Electrique,** 110 Volts | % en Electricité | 1D8+ sonne | contact | 1 | — | 6, fusibles | —/—/— | — | 1920, 1990 |
| **Fil Electrique,** 220 Volts | % en Electricité | 2D8+ sonne | contact | 1 | — | 6, fusibles | —/—/— | — | 1990 |
| **EXEMPLES D'ARMES DE POING*** | | | | | | | | | |
| **Pistolet à poudre noire** | 20 | 1D6+1 | 10 mètres | 1/4 | 1 | 8 | 15/30/300 | 95 | rare |
| **Automatique cal. 22 Court** | 20 | 1D6 | 10 mètres | 3 | 6 | 6 | —/25/190 | 00 | 1920,1990 |
| **Derringer cal. 25** (1C) | 20 | 1D6 | 3 mètres | 1 | 1 | 5 | 4/12/55 | 00 | 1890, 1920 |
| **Revolver cal. 32 ou 7,65 mm** | 20 | 1D8 | 15 mètres | 3 | 6 | 10 | 6/15/200 | 00 | toutes |
| **Automatique cal. 32 ou 7,65 mm** | 20 | 1D8 | 15 mètres | 3 | 8 | 8 | —/20/350 | 99 | 1920, 1990 |
| **Revolver cal. 357 Magnum** | 20 | 1D8+1D4 | 20 mètres | 1 | 6 | 11 | —/—/200 | 00 | 1990 |
| **Revolver cal. 38 ou 9 mm** | 20 | 1D10 | 15 mètres | 2 | 6 | 10 | 8/25/200 | 00 | toutes |
| **Automatique cal. 38** | 20 | 1D10 | 15 mètres | 2 | 6 | 8 | —/30/375 | 99 | 1920, 1990 |
| **Automatique 9 mm** | 20 | 1D10 | 20 mètres | 3 | 17 | 8 | —/—/475 | 99 | 1990 |
| **Luger Modèle P08** | 20 | 1D10 | 20 mètres | 2 | 8 | 9 | —/75/600 | 99 | 1920, 1990 |
| **Revolver cal. 41** | 20 | 1D10 | 15 mètres | 1 | 6 | 10 | 20/—/— | 00 | 1890 |
| **Revolver Magnum 44** | 15 | 2D6+2 | 30 mètres | 1 | 6 | 12 | 475 | 00 | 1990 |
| **Revolver cal. 45** | 20 | 1D10+2 | 15 mètres | 1 | 6 | 10 | 10/30/300 | 00 | toutes |
| **Automatique cal. 45** | 20 | 1D10+2 | 15 mètres | 1 | 7 | 8 | —/40/375 | 00 | 1920, 1990 |
| **EXEMPLES DE FUSILS*** | | | | | | | | | |
| **Mousquet Springfield cal. 58** | 25 | 1D10+4 | 60 mètres | 1/4 | 1 | 12 | 10/25/325 | 95 | rare |
| **Non automatique cal. 22** | 25 | 1D6+2 | 30 mètres | 1 | 6 | 9 | 10/13/70 | 99 | toutes |
| **Carabine cal. 30** (à levier) | 25 | 2D6 | 50 mètres | 1 | 6 | 8 | 12/19/150 | 98 | toutes |
| **Fusil Martini-Henry cal. 45** | 25 | 1D8+1D6+3 | 80 mètres | 1/3 | 1 | 12 | 15/5/275 | 00 | 1890 |
| **Fusil à Air Comprimé Moran** | 15 | 2D6+1 | 20 mètres | 1/3 | 1 | 7 | 200/—/— | 88 | 1890 |
| **Fusil Garand M1 ou M2** | 25 | 2D6+2 | 110 mètres | 1/2 rounds | 8 | 11 | —/—/400 | 00 | 1990 |
| **Carabine SKS** | 25 | 2D6+1 | 90 mètres | 2 | 10 | 10 | —/—/500 | 97 | 1990 |
| **Lee-Enfield cal. 303** | 25 | 2D6+4 | 110 mètres | 1/2 | 10 | 12 | 25/50/300 | 00 | toutes |
| **Non automatique cal. 30-06** | 25 | 2D6+4 | 110 mètres | 1/2 rounds | 5 | 12 | 30/75/175 | 00 | toutes |
| **Marlin cal. 444** | 25 | 1D8+1D6+4 | 90 mètres | 1 | 5 | 12 | —/—/400 | 98 | 1990 |
| **Fusil à Eléphant** (2C) | 15 | 3D6+4 | 100 mètres | 1 ou 2 | 2 | 12 | 100/400/1 800 | 00 | 1890, 1920 |
| **EXEMPLES DE FUSILS DE CHASSE** | | | | | | | | | |
| **Calibre 20** (2C) | 30 | 2D6/1D6/1D3 | 10/20/50 mètres | 1 ou 2 | 2 | 12 | 25/35/rare | 00 | 1890, 1920 |
| **Calibre 16** (2C) | 30 | 2D6+2/1D6+1/1D4 | 10/20/50 mètres | 1 ou 2 | 2 | 12 | 30/40/rare | 00 | 1890, 1920 |
| **Calibre 12** (2C) | 30 | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 mètres | 1 ou 2 | 2 | 12 | 30/40/rare | 00 | 1890, 1920 |
| **Calibre 12** (pompe) | 30 | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 mètres | 1 | 5 | 10 | 75/45/100 | 00 | 1920, 1890 |

| | chances de base ou points de comp. | dommages par attaque | portée de base | attaques par round | nombre de munitions | PV résistance | prix en $ par période | panne | périodes concernées |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **FUSILS DE CHASSE, suite** | | | | | | | | | |
| **Calibre 12** (semi-auto.) | 30 | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 mètres | 1 | 5 | 10 | —/—/270 | 99 | 1990 |
| **Calibre 12** (2C, canons sciés) | 30 | 4D6/1D6 | 5/10 mètres | 1 ou 2 | 2 | 14 | 15/ND/ND | 00 | 1920 |
| **Calibre 10** (2C) | 30 | 4D6+2/2D6+1/1D6 | 10/20/50 mètres | 1 ou 2 | 2 | 12 | 35/rare/rare | 00 | 1890 |
| **EXEMPLES DE FUSILS D'ASSAUT** | | | | | | | | | |
| **AK-47 ou AKM** | 25 | 2D6+1 | 90 mètres | 2 ou rafale | 30 | 12 | —/—/600 | 00 | 1990 |
| **AK-74** | 25 | 2D8 | 120 mètres | 2 ou rafale | 30 | 12 | —/—/1 000 | 97 | 1990 |
| **Barrett Modèle 82** | 25 | 2D10+4 | 210 mètres | 1 | 11 | 12 | —/—/3 000 | 96 | 1990 |
| **FN FAL** | 25 | 2D6+3 | 100 mètres | 1 ou rafale | 20 | 11 | —/—/1 500 | 97 | 1990 |
| **Galil AR** | 25 | 2D6+3 | 110 mètres | 1 ou rafale | 20 | 12 | —/—/2 000 | 98 | 1990 |
| **M16A2** | 25 | 2D8 | 130 mètres | 1 ou rafale de 3 | 30 | 11 | —/—/ND | 97 | 1990 |
| **EXEMPLES DE MITRAILLETTES** | | | | | | | | | |
| **Thompson** | 15 | 1D10+2 | 20 mètres | 1 ou rafale | 20/33 | 8 | —/ND/ND | 96 | 1920 |
| **Heckler & Koch MP5** | 15 | 1D10 | 45 mètres | 2 ou rafale | 15/30 | 10 | —/—/ND | 97 | 1990 |
| **Ingram MAC-11** | 15 | 1D8 | 20 mètres | 3 ou rafale | 32 | 6 | —/—/750 | 96 | 1990 |
| **Pistolet Mitrailleur Skorpion** | 15 | 1D8 | 20 mètres | 3 ou rafale | 20 | 6 | —/—/ND | 96 | 1990 |
| **Pistolet Mitrailleur Uzi** | 15 | 1D10 | 40 mètres | 2 ou rafale | 32 | 8 | —/—/1 000 | 98 | 1990 |
| **EXEMPLES DE MITRAILLEUSES** | | | | | | | | | |
| **Gatling Modèle 1882** | 15 | 2D6+4 | 100 mètres | rafale | 200 | 20 | 1 000/200/6 500 | 96 | 1890 |
| **Fusil Auto. Browning M1918** | 15 | 2D6+4 | 90 mètres | 1/2 ou rafale | 20 | 11 | —/ND/800 | 00 | 1920 |
| **Browning Cal. 30 M1917A1**, ruban) | 15 | 2D6+3 | 150 mètres | rafale | 250 | 12 | —/3 000/ND | 96 | 1920 |
| **Maschinengewehr-42 7,92 mm**, ruban | 15 | 2D6+4 | 200 mètres | rafale | 300 | 18 | —/—/rare | 00 | 2ème GM |
| **FN Minimi, 5,56 mm,** ruban/chargeur | 15 | 2D8 | 130 mètres | rafale | 30/200 | 11 | —/—/ND | 99 | 1990 |
| **EXPLOSIFS, ENGINS DIVERS, ARMES LOURDES** | | | | | | | | | |
| **Cocktail Molotov** | % en Lancer | 2D6 + peut enflammer | Lancer | 1/2 | 1 seule | 1 | —/ND/ND | 95 | 1920, 1990 |
| **Pistolet Lance-Fusées** | 25 | 1D10+1D3+ feu | 10 | 1/2 | 1 | 11 | 10/15/75 | 00 | toutes |
| **Lance-Grenades M79 "Blooper"** | 25 | 3D6/2 m | 20 | 1/3 | 1 | 12 | —/—/ND | 99 | 1990 |
| **Bâton de Dynamite** | % en Lancer | 5D6/2 m | Lancer | 1/2 | 1 seule | 1 | 1/2/5 | 99 | toutes |
| **Bombe Tuyau** | % en Electricité | 1D6/3 m | sur place | une utilisation | 1 seule | 3 | ND/ND/ND | 95 | toutes |
| **Plastic** (C-4), 1 livre | % en Electricité | 6D6/3 m | sur place | une utilisation | 1 seule | 15 | —/—/ND | 99 | 1990 |
| **Grenade à Main** | % en Lancer | 4D6/4 m | Lancer | 1/2 | 1 seule | 8 | —/ND/ND | 99 | 1920, 1990 |
| **Mortier de 81 mm** | 00 | 6D6/6 m | 500 mètres | 2 | séparées | 10 | —/—/ND | 00 | 1990 |
| **Canon de Campagne de 75 mm** | 00 | 10D6/2 m | 500 mètres | 1/4 | séparées | 40 | 3 000/1 500/— | 99 | 1920, 1990 |
| **Mine Antipersonnel** | Dissimulation + Chance | 4D6/5 m | sur place | sur place | une utilisation | 9 | —/ND/ND | 99 | 1920, 1990 |
| **Mine Claymore** | jet de Chance | 6D6+3/3D6+2/1D6 | 10/25/50 mètres | sur place | une utilisation | 12 | —/—/ND | 99 | 1990 |
| **Lance-Flammes** | 05 | 2D6 + choc | 25 mètres | 1 | au moins 10 tirs | 6 | —/ND/ND | 93 | 1990 |

**+bd** — plus le bonus aux dommages, qui varie selon les investigateurs et peut même être négatif.
**Spéciaux** — voir les règles concernant la Lutte, dans la section consacrée aux compétences.
**sonne** — la victime est incapable de faire autre chose que parer pendant 1 à 1D6 rounds, ou aussi longtemps que le souhaite le Gardien ; elle doit réussir un jet sous une fois son POU pour ne pas être aveuglée temporairement.
**Fusil à Air Moran** — cette arme tirant des projectiles propulsés par air comprimé, elle est relativement silencieuse.
**1C, 2C** — un canon, deux canons.
**1/2 (1/3) round** — ne peut tirer qu'un round sur deux (trois) si l'on souhaite un minimum de précision.
**1 ou 2** — on peut éventuellement tirer les deux cartouches au cours du même round.
***** — cette arme ou cette catégorie d'armes peut empaler.
****** — le bonus aux dommages indiqué est applicable si l'on est à cheval.
******* — utilisez les règles concernant la noyade afin de déterminer les dommages infligés.
**†** — ne pas employer la règle du bout portant avec cette arme.
**Rafale** — l'usage d'armes capables de tirer par rafales est strictement interdit aux simples citoyens ; les prix notés correspondent à ceux pratiqués sur les marchés parallèles.
**ND** — "Non Disponible". Armes interdites aux civils, que ce soit dans leurs versions automatiques ou normales. La possessions de ces armes peut être considérée comme un délit.
**Panne = Facteur de Panne** — si un jet d'attaque est supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme, celle-ci tombe en panne. Si l'arme en question est un revolver, un fusil de chasse ou une arme non automatique, cela signifiera qu'une munition est défectueuse. Si c'est une arme automatique ou semi automatique, elle sera enrayée. Réparer une arme enrayée prend 1D6 rounds et nécessite un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence correspondant à cette arme (ex. : un jet en Fusil permettra de remettre en état un fusil enrayé). Le tireur peut recommencer ses tentatives de réparation jusqu'à ce qu'il réussisse... ou qu'il casse définitivement son arme en réalisant un jet supérieur ou égal à 96.
**Projectiles compacts pour fusils de chasse** — il est possible de charger un fusil de calibre 12 avec un projectile "compact" (pas du type chevrotine) capable d'infliger 1D10+6 points de dommages avec une portée de base de 50 mètres ; ces projectiles peuvent empaler.
**Rare** — arme considérée comme obsolète, qui peut être vendue en tant qu'antiquité à des collectionneurs.
**Prix par période** — les prix des années 1990 correspondent parfois à ceux pratiqués sur le marché des armes de collection.
**2 m, 3 m, etc.** — rayon de l'explosion en mètres ; pour chaque mètre supplémentaire réduisez les dommages d'1D6 points.
**Mine Claymore** — le cône d'effet de cette arme est large, mais peut être orienté ; toutes les cibles situées dans un angle de 120° sont affectées.
**Dommages et portées des fusils de chasse** — les fusils de chasse tirent en "gerbe", c'est pourquoi leur chance de toucher une cible est plus importante. Les dommages de ces armes diminuent toutefois en fonction de la distance (d'où les dommages différents correspondant aux portées indiquées). Un seul jet d'attaque réussi peut permettre de toucher un groupe de cibles, si celles-ci sont groupées. Voir définition de la compétence Fusil de Chasse.

# Aides de Jeu

## CATEGORIES DE COMPETENCES

| | |
|---|---|
| ***COMMUNICATION*** | (Art), Baratin, Crédit, Langue Etrangère, Langue Natale, Marchandage, Persuasion, Psychologie. |
| ***MANIPULATION*** | Armes de Poing, (Art), Conduire Auto, Dissimulation, Electricité, Fusil, Fusil de Chasse, Mécanique, Mitraillette, Photographie, Piloter, Premiers Soins, Serrurerie. |
| ***PERCEPTION*** | (Art), Ecouter, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché. |
| ***PHYSIQUE*** | (Art), Arts Martiaux, Conduire Engin Lourd, Discrétion, Esquiver, Grimper, Lancer, Mitrailleuse, Monter à Cheval, Nager, Sauter, Se Cacher. |
| ***PENSEE*** | (Art), Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Bibliothèque, Biologie, Comptabilité, Droit, Géologie, Histoire, Histoire Naturelle, Médecine, Mythe de Cthulhu, Navigation, Occultisme, Pharmacologie, Physique, Psychanalyse. |

## REVENUS DES INVESTIGATEURS

***CHOISISSEZ UNE EPOQUE,*** puis lancez 1D10 afin de déterminer le revenu annuel exprimé en dollars.

***DANS LES ANNEES 1890.*** 1 = 5 000$, 2 = 10 000$, 3 = 15 000$, et ainsi de suite. Le personnage est censé avoir en poche l'intégralité de son revenu de l'année.

***DANS LES ANNEES 1920.*** 1 = 4 500$, 2 = 5 500$, 3 = 6 500$, et ainsi de suite. Le personnage est censé avoir en poche l'intégralité de son revenu de l'année.

***DANS LES ANNEES 1990.*** 1 = 15 000$, 2 = 25 000$, 3 = 35 000$, et ainsi de suite. Le revenu annuel du personnage est placé sur un compte bancaire et peut être dépensé en utilisant une carte de crédit ou des chèques.

## BLESSURES PHYSIQUES

**ACIDES**
- Acides peu corrosifs : 1D3-1 points de dommages par round.
- Acides moyennement corrosifs : 1D4 points de dommages par round.
- Acides extrêmement corrosifs : 1D6 points de dommages par round.

*Ces dommages concernent un personnage qui reste en contact avec un acide pendant 6 rounds.*

**NOYADE, SUFFOCATION**
- Effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 10 fois la CON au cours du premier round ; 9 fois la CON au cours du second ; puis 8 fois la CON... et ainsi de suite, jusqu'à arriver à 1 fois la CON.
- Un jet manqué fera perdre 1D6 Points de Vie au round concerné, 2D6 au suivant, puis 3D6, etc..

*Une fois qu'un jet de CON est raté, il n'est plus nécessaire d'en faire d'autres.*

**EXPLOSIONS**
- Calculez les dommages en fonction de la puissance de l'explosion et de son "aire d'effet". Ainsi, un bâton de dynamite inflige 5D6 points de dommages aux personnes se trouvant dans un rayon de deux mètres, 4D6 entre deux et quatre mètres, 3D6 entre quatre et 6 mètres, etc.

*Il faut effectuer un jet de dommages séparé pour chaque victime.*

*Le fait de doubler une charge explosive a pour conséquence d'accroître de moitié les dégâts et les aires d'effet.*

**CHUTES**
- Par tranche (complète ou non) de 3 mètres de chute : +1D6 points de dommages.

*Réduire les dommages d'1D6 points si le personnage réussit un jet en Sauter.*

**FEU**
- Petite flamme : 1D6 points de dommages par round. Effectuer un jet de Chance afin d'éviter que les vêtements ou les cheveux prennent feu. En cas d'échec, la victime encaisse automatiquement 1D6 points de dommages à chaque round. Pour étouffer les flammes, il lui faudra réussir un jet de Chance ou de Premiers Soins.
- Grand feu de camp : 1D6+2 points de dommages par round. Les cheveux et les vêtements peuvent également s'embraser.
- Pièce en feu : 1D6+2 points de dommages par round. Il faut réussir un jet de Chance par round pour ne pas suffoquer.
- Foyers plus importants : "cas spéciaux" pouvant être mortels.

*Des brûlures graves (équivalant à plus de la moitié des Points de Vie d'un investigateur) peuvent éventuellement entraîner la perte de points en APP et en CON.*

**EMPOISONNEMENT**

Confronter la TOX de la substance concernée à la CON de la victime sur la Table de Résistance.
- Si la toxine l'emporte, il arrive alors quelque chose de désagréable au personnage, qui encaisse généralement des dommages équivalents à la TOX.
- Si la CON l'emporte, les conséquences sont moins graves et les dégâts subis ne correspondent plus qu'à la moitié de la TOX, voire moins.

*Voir table des Exemples de Poisons, ci-contre.*

## FOLIE

| | |
|---|---|
| ***FOLIE TEMPORAIRE*** | **Au moins 5 points de Santé Mentale perdus en une seule fois.** *Le joueur doit lancer 1 D100 — s'il obtient un résultat inférieur à 5 fois son INT, reportez-vous à la Table de la Folie Temporaire.* |
| ***FOLIE A DUREE INDETERMINEE*** | **Au moins 20% des points de Santé Mentale du moment perdus en une heure (temps de jeu).** *Consultez la Table de la Folie à Durée Indéterminée. La démence se prolongera pendant une ou plusieurs périodes d'1D6 mois.* |
| ***FOLIE PERMANENTE*** | **Tous les points de Santé Mentale ont été perdus.** *Le Gardien doit choisir une forme de démence sur la Table de la Folie à Durée Indéterminée.* |

**FOLIE TEMPORAIRE**

| *1D10* | *durée de la folie* |
|---|---|
| 1 à 4 | 1D10 rounds de combat. |
| 5 à 7 | 4D10+10 rounds de combat. |
| 8 à 9 | jusqu'à l'aube ou équivalant. |
| 10 | 1D3 ou 1D10 jours de jeu. |

**EXEMPLES DE PERTES DE SANTE MENTALE**

| *perte de SAN* | *événement déclencheur* |
|---|---|
| 0/1D2 | Etre confronté par surprise au corps mutilé d'un animal. |
| 0/1D3 | Etre confronté par surprise à un cadavre. |
| 0/1D3 | Etre confronté par surprise à un fragment de cadavre. |
| 0/1D4 | Voir un flot de sang. |
| 1/1D4+1 | Etre confronté par surprise à un cadavre mutilé. |
| 0/1D6 | Se réveiller dans une tombe ou un cercueil. |
| 0/1D6 | Assister à la mort violente d'un ami ou d'un parent proche. |
| 0/1D6 | Voir une Goule. |
| 1/1D6+1 | Rencontrer quelqu'un que l'on sait mort. |
| 0/1D10 | Subir de terribles tortures. |
| 0/1D10 | Voir un Vagabond Dimensionnel. |
| 1/1D10 | Voir des cadavres sortir de leurs tombes. |
| 1D10/1D100 | Voir le Grand Cthulhu. |

**FOLIE A DUREE INDETERMINEE**

| *1D10* | *folie* |
|---|---|
| 1 | Catatonie ou Stupeur |
| 2 | Amnésie |
| 3 | Panzaïsme ou Donquichottisme |
| 4 | Paranoïa |
| 5 | Phobie ou Manie |
| 6 | Obsession, Toxicomanie ou Convulsions |
| 7 | Mégalomanie |
| 8 | Schizophrénie |
| 9 | Psychose Criminelle |
| 10 | Personnalités Multiples |

## EXEMPLES DE POISONS

| *Poison* | *Rapidité d'effet* | *TOX* | *Symptômes* |
|---|---|---|---|
| **Cyanure** | 1 à 15 minutes | 20 | malaises, convulsions, évanouissement. |
| **Arsenic** | 30 mn à 24 h | 16 | douleurs vives, vomissements, violentes coliques. |
| **Strychnine** | 10 à 20 minutes | 20 | violents spasmes musculaires, asphyxie. |
| **Cobra** | 15 à 60 minutes | 16 | convulsions, problèmes respiratoires. |
| **Serpent à sonnette** | 15 à 60 minutes | 10 | vomissements, spasmes violents, vision colorée en jaune. |
| **Scorpion** | 24 à 48 heures | 9 | douleurs intenses, faiblesse, hémorragies. |
| **Veuve noire** | 2 à 8 heures | 7 | frissons, transpiration abondante, nausées. |
| **Belladone** | 2 heures à 2 jours | 16 | palpitations cardiaques, vision brouillée, convulsions. |
| **Amanite phalloïde** | 6 à 24 heures | 15 | violentes douleurs stomacales, vomissements, jaunisse. |
| **Curare** | quasi instantanée | 25 | paralysie musculaire, problèmes respiratoires. |
| **Chloroforme** | quasi instantanée | 15 | inconscience, problèmes respiratoires. |
| **Chloral** | 1 à 3 minutes | 17 | inconscience pour une heure ; chaque nouvelle dose augmente les effets d'une heure avec 10% de chances de problèmes respiratoires |

# Aides de Jeu

## LA TABLE DE RESISTANCE

*CARACTERISTIQUE ACTIVE* (colonnes) / *CARACTERISTIQUE PASSIVE* (lignes)

| | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **01** | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **02** | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **03** | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **04** | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **05** | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - | - |
| **06** | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - | - |
| **07** | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - | - |
| **08** | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - | - |
| **09** | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - | - |
| **10** | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - | - |
| **11** | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | - |
| **12** | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 |
| **12** | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| **14** | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 |
| **15** | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| **16** | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 |
| **17** | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| **18** | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 |
| **19** | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 |
| **20** | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| **21** | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |

***Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal au nombre indiqué.***



## BONUS AUX DOMMAGES

| *FOR + TAI* | *BONUS* |
|---|---|
| 02 à 12 | -1D6 |
| 13 à 16 | -1D4 |
| 17 à 24 | aucun |
| 25 à 32 | +1D4 |
| 33 à 40 | +1D6 |
| 41 à 56 | +2D6 |
| 57 à 72 | +3D6 |
| 73 à 88 | +4D6 |
| 89 à 104 | +5D6 |
| 105 à 120 | +6D6 |
| 121 à 136 | +7D6 |
| 137 à 152 | +8D6 |
| 153 à 168 | +9D6 |
| 169 à 184 | +10D6 |

*Puis +1D6 par tranche (ou fraction de tranche) de 16 points.*

## SORTILEGES DU GRIMOIRE SUPERIEUR

**INVOQUER/CONTROLER DES SERVITEURS**
I/C un Byakhee
I/C une Horreur Chasseresse
I/C une Maigre Bête de la Nuit
I/C un Serviteur des Dieux Extérieurs
I/C un Sombre Rejeton
I/C un Vagabond Dimensionnel
I/C un Vampire de Feu
I/C un Vampire Stellaire

**SORTS DE CONTACT**
Contacter un Chien de Tindalos
Contacter une Chose Très Ancienne
Contacter un Chthonien
Contacter une Goule
Contacter un Habitant des Sables
Contacter une Larve Amorphe
Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu
Contacter un Mi-Go
Contacter un Polype Volant
Contacter un Profond

**APPELER/CONGEDIER UNE DIVINITE**
A/C Azathoth
A/C Cthugha
A/C Hastur
A/C Ithaqua
A/C Nyogtha
A/C Shub-Niggurath
A/C Yog-Sothoth

**CONTACTER UNE DIVINITE**
Contacter Cthulhu
Contacter Nodens
Contacter Nyarlathotep
Contacter Tsathoggua
Contacter Y'golonac

**AUTRES SORTS**
Concocter le Breuvage de l'Espace
Créer un Portail
Enchanter un Objet
Flétrissement
Poudre d'Ibn-Ghazi
Résurrection
Signe des Anciens
Terrible Malédiction d'Azathoth

## OUVRAGES DU MYTHE DE CTHULHU

| *D100* | *Grimoire* |
|---|---|
| **01** | Al Azif |
| **02** | Necronomicon (grec) |
| **03** | Necronomicon (latin) |
| **04** | Necronomicon (anglais) |
| **05-08** | Cultes des Goules |
| **09-12** | De Vermiis Mysteriis |
| **13** | Unausprechlichen Kulten |
| **14-16** | Cultes Innommables (Bridewell) |
| **17-20** | Cultes Innommables (Golden Goblin) |
| **21-22** | Liber Ivonis |
| **23-24** | Livre d'Ivon |
| **25** | Livre d'Eibon |
| **26-27** | Massa Di Requiem Per Shuggay |
| **28-30** | Manuscrits Pnakotiques |
| **31-33** | Livre de Dzyan |
| **34-37** | Azathoth et Autres Poèmes |
| **38-40** | Peuple du Monolithe |
| **41** | Texte de R'lyeh |
| **42-43** | Cthaat Aquadingen |
| **44-45** | Tessons d'Eltdown |
| **46-47** | Fragments de Celaeno |
| **48-50** | Manuscrit du Sussex |
| **51-52** | Ecrits de Ponape |
| **53-54** | Tablettes de Zanthu |
| **55-57** | Révélations de Glaaki |
| **58-59** | Sept Livres Cryptiques de Hsan |
| **60-62** | Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre |
| **63-64** | Magie Véritable |
| **65-66** | Les Monstres et leurs Semblables |
| **67-69** | Fragments de G'harne |
| **70** | Cthulhu dans le Necronomicon |
| **71-72** | Le Roi en Jaune |
| **73-00** | Au choix du Gardien |

## Ecrire pour L'Appel de Cthulhu

La grande majorité des scénarios édités pour *L'Appel de Cthulhu*, aussi bien en France qu'aux Etats-Unis, ont été écrits par des auteurs indépendants. Cela permet non seulement de proposer plus de suppléments que nous ne pourrions en produire nous-mêmes, mais a aussi l'avantage de permettre à de jeunes talents de s'exprimer en abordant l'univers du jeu sous de nouveaux angles, avec des idées neuves.

Les joueurs expérimentés sont invités à proposer des aventures en vue d'une éventuelle publication. Si les manuscrits retenus sont peu nombreux, cela tient souvent plus à leur manque d'originalité qu'à l'inexpérience de leurs auteurs. Beaucoup de créateurs ont commencé de cette façon.

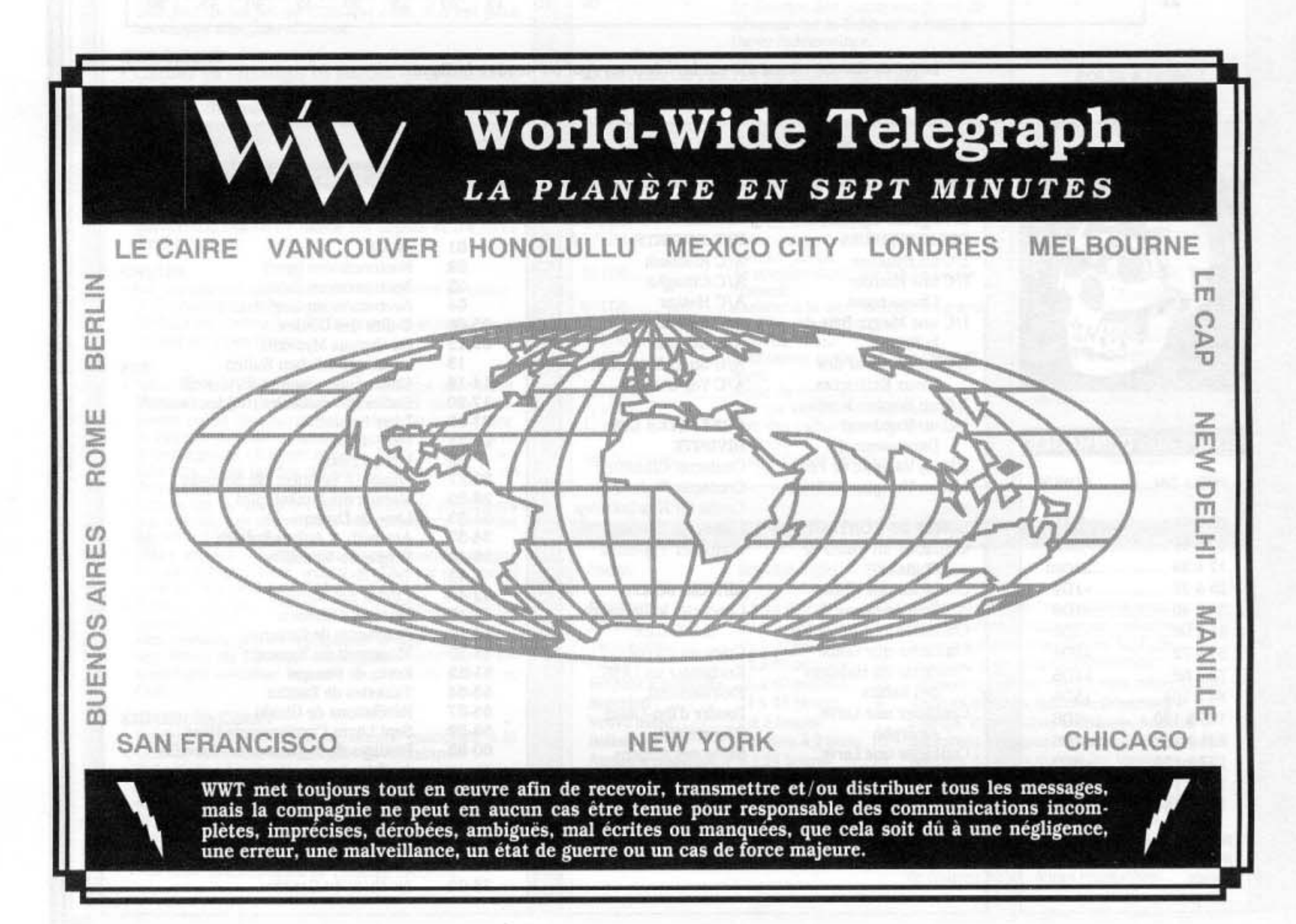
Limitez-vous, pour commencer, à des textes courts ne dépassant pas 40 000 caractères. Prenez modèle sur les scénarios déjà publiés afin de savoir comment présenter votre travail. Votre envoi sera toujours lu avec intérêt, mais vous ne devrez pas escompter une réponse rapide de notre part. Sachez par conséquent être patient et persévérant.

Envoyez vos propositions à :

Descartes Editeur / Appel de Cthulhu
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Et si vous écrivez couramment en anglais, pourquoi ne pas tenter aussi votre chance auprès de Chaosium ?...

Chaosium, Inc.
950-A 56th Street
Oakland, California 94608
Etats-Unis




*Formulaire de télégramme que le Gardien peut photocopier, s'il le souhaite.*

## Lady Jane Simpson — 32 ans, dilettante privilégiée

**FOR 9 CON 13 TAI 8 INT 13 POU 15 Idée 65% Chance 75% Connaissance 85%**
**DEX 15 APP 14 SAN 75 EDU 17 PV 11**
**99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | (75) | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 (11)
12 13 14 15 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 (15) 16 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Fleuret | (60) | 1D6+1 | contact | 1 |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

- ❑ Anthropologie (00)
- ❑ Archéologie (00)
- ❑ Art (Peinture) (45)
- ❑ Astronomie (00)
- ❑ Baratin (35)
- ❑ Bibliothèque (25)
- ❑ Biologie (25)
- ❑ Chimie (00)
- ❑ Comptabilité (10)
- ❑ Crédit (95)
- ❑ Discrétion (10)
- ❑ Dissimulation (25)
- ❑ Droit (30)
- ❑ Ecouter (25)
- ❑ Esquiver (50)
- ❑ Géologie (00)
- ❑ Histoire (45)
- ❑ Histoire Naturelle (60)
- ❑ L. Et. (Anglais) (65)
- ❑ L. Et. (Français) (50)
- ❑ Marchandage (40)
- ❑ Mécanique (20)
- ❑ Médecine (05)
- ❑ Monter à Cheval (75)
- ❑ Mythe de Cthulhu (00)
- ❑ Nager (55)
- ❑ Occultisme (40)
- ❑ Persuasion (45)
- ❑ Pharmacologie (00)
- ❑ Photographie (30)
- ❑ Physique (00)
- ❑ Premiers Soins (30)
- ❑ Psychanalyse (00)
- ❑ Psychologie (45)
- ❑ Sauter (55)
- ❑ Se Cacher (10)
- ❑ Serrurerie (00)
- ❑ Suivre une Piste (10)
- ❑ Tr. Objet Caché (50)
- ❑ **Fleuret (60)**

**Armes à feu**

- ❑ Arme de Poing (20)
- ❑ Fusil (25)
- ❑ Fusil de Chasse (30)

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*





## Stephen St John — 38 ans, conseiller juridique aisé

**FOR 13 CON 12 TAI 11 INT 16 POU 14 Idée 80% Chance 70% Connaissance 99%**
**DEX 10 APP 13 SAN 70 EDU 23 PV 12**
**99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | (70) | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
(12) 13 14 15 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 (14) 15 16 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Carabine cal. 30 | (55) | 2D6 | 50 m | 1 |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

- ❑ Anthropologie (00)
- ❑ Archéologie (00)
- ❑ Art (Lecture) (45)
- ❑ Astronomie (00)
- ❑ Baratin (75)
- ❑ Bibliothèque (55)
- ❑ Biologie (00)
- ❑ Chimie (00)
- ❑ Comptabilité (10)
- ❑ Crédit (80)
- ❑ Discrétion (40)
- ❑ Dissimulation (25)
- ❑ Droit (75)
- ❑ Ecouter (25)
- ❑ Esquiver (20)
- ❑ Géologie (00)
- ❑ Histoire (20)
- ❑ Histoire Naturelle (25)
- ❑ L. Et. (Anglais) (80)
- ❑ L. Et. (Latin) (20)
- ❑ Marchandage (75)
- ❑ Mécanique (20)
- ❑ Médecine (05)
- ❑ Monter à Cheval (30)
- ❑ Mythe de Cthulhu (00)
- ❑ Nager (25)
- ❑ Occultisme (05)
- ❑ Persuasion (55)
- ❑ Pharmacologie (00)
- ❑ Photographie (10)
- ❑ Physique (00)
- ❑ Premiers Soins (30)
- ❑ Psychanalyse (00)
- ❑ Psychologie (65)
- ❑ Sauter (25)
- ❑ Se Cacher (10)
- ❑ Serrurerie (00)
- ❑ Suivre une Piste (10)
- ❑ Tr. Objet Caché (50)
- ❑ **Conduire Charrette (40)**
- ❑ **L. Et. (Français) (30)**

**Armes à feu**

- ❑ Arme de Poing (20)
- ❑ Fusil (55)
- ❑ Fusil de Chasse (30)

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*

Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement — copyright © 1993 par Jeux Descartes.



## Major Armsby Britt — 58 ans, officier à la retraite

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR 11 | CON 9 | TAI 13 | INT 13 | POU 15 | Idée 65% | Chance 75% | Connaissance 95% |
| DEX 10 | APP 9 | SAN 75 | EDU 9 | PV 11 | | | |

99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Fusil à éléphant | (75) | 3D6+4 | 100 m | 1 |
| Revolver Cal. 41 | (70) | 1D10 | 15 m | 1 |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ❑ Anthropologie (00) | ❑ Ecouter (25) | ❑ Occultisme (05) | ❑ **Dessiner une Carte (50)** |
| ❑ Archéologie (00) | ❑ Esquiver (20) | ❑ Persuasion (50) | ❑ **Navigation (40)** |
| ❑ Art (Chant) (05) | ❑ Géologie (00) | ❑ Pharmacologie (00) | ❑ ........ |
| ❑ Astronomie (00) | ❑ Histoire (35) | ❑ Photographie (10) | ❑ ........ |
| ❑ Baratin (05) | ❑ Histoire Naturelle (10) | ❑ Physique (00) | ❑ ........ |
| ❑ Bibliothèque (25) | ❑ L. Et. (Anglais) (95) | ❑ Premiers Soins (40) | ❑ ........ |
| ❑ Biologie (00) | ❑ L. Et. (Urdu) (00) | ❑ Psychanalyse (00) | ❑ ........ |
| ❑ Chimie (00) | ❑ Marchandage (65) | ❑ Psychologie (45) | ❑ ........ |
| ❑ Comptabilité (60) | ❑ Mécanique (20) | ❑ Sauter (25) | |
| ❑ Crédit (65) | ❑ Médecine (05) | ❑ Se Cacher (10) | **Armes à feu** |
| ❑ Discrétion (10) | ❑ Monter à Cheval (60) | ❑ Serrurerie (00) | ❑ Arme de Poing (70) |
| ❑ Dissimulation (50) | ❑ Mythe de Cthulhu (00) | ❑ Suivre une Piste (30) | ❑ Fusil (75) |
| ❑ Droit (05) | ❑ Nager (25) | ❑ Tr. Objet Caché (55) | ❑ Fusil de Chasse (30) |

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*





## Margaret Whittier — 52 ans, espionne

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR 7 | CON 13 | TAI 9 | INT 16 | POU 17 | Idée 80% | Chance 85% | Connaissance 75% |
| DEX 10 | APP 10 | SAN 85 | EDU 15 | PV 11 | | | |

99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Derringer cal. 25 | (60) | 1D6 | 3 m | 1 |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ❑ Anthropologie (15) | ❑ Ecouter (35) | ❑ Occultisme (25) | ❑ **Art Martial (savate) (55)** |
| ❑ Archéologie (20) | ❑ Esquiver (20) | ❑ Persuasion (25) | ❑ **Conduire Charrette (40)** |
| ❑ Art (Tissage) (35) | ❑ Géologie (00) | ❑ Pharmacologie (00) | ❑ ........ |
| ❑ Astronomie (00) | ❑ Histoire (55) | ❑ Photographie (50) | ❑ ........ |
| ❑ Baratin (35) | ❑ Histoire Naturelle (10) | ❑ Physique (00) | ❑ ........ |
| ❑ Bibliothèque (45) | ❑ L. Et. (Anglais) (80) | ❑ Premiers Soins (30) | ❑ ........ |
| ❑ Biologie (00) | ❑ L. Et. (Français) (80) | ❑ Psychanalyse (00) | ❑ ........ |
| ❑ Chimie (00) | ❑ Marchandage (75) | ❑ Psychologie (25) | ❑ ........ |
| ❑ Comptabilité (10) | ❑ Mécanique (20) | ❑ Sauter (25) | |
| ❑ Crédit (65) | ❑ Médecine (05) | ❑ Se Cacher (10) | **Armes à feu** |
| ❑ Discrétion (35) | ❑ Monter à Cheval (05) | ❑ Serrurerie (60) | ❑ Arme de Poing (60) |
| ❑ Dissimulation (55) | ❑ Mythe de Cthulhu (00) | ❑ Suivre une Piste (10) | ❑ Fusil (45) |
| ❑ Droit (65) | ❑ Nager (40) | ❑ Tr. Objet Caché (65) | ❑ Fusil de Chasse (30) |

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*

Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement — copyright © 1993 par Jeux Descartes.

## Rachel Hemingway — 32 ans, journaliste et écrivain

**FOR 8** **CON 11** **TAI 9** **INT 16** **POU 13** **Idée 80%** **Chance 65%** **Connaissance 80%**

**DEX 12** **APP 14** **SAN 65** **EDU 17** **PV 10**

**99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mort | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | 3 | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |

(INCONSCIENCE : 0 à +2)

**POINTS DE MAGIE**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Inconscience | 0 | +1 | +2 | 3 | | | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |

**ARMES**

| *Arme* | *Comp. %* | *Dommages* | *Portée* | *Coups/round* |
|---|---|---|---|---|
| Revolver cal. 38 | (40) | 1D10 | 15 m | 2 |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

- ❑ Anthropologie ..........(40) ____
- ❑ Archéologie ..........(00) ____
- ❑ Art (Piano) ..........(05) ____
- ❑ Astronomie ..........(00) ____
- ❑ Baratin ..........(45) ____
- ❑ Bibliothèque ..........(75) ____
- ❑ Biologie ..........(00) ____
- ❑ Chimie ..........(00) ____
- ❑ Comptabilité ..........(10) ____
- ❑ Crédit ..........(40) ____
- ❑ Discrétion ..........(35) ____
- ❑ Dissimulation ..........(25) ____
- ❑ Droit ..........(45) ____
- ❑ Ecouter ..........(25) ____
- ❑ Esquiver ..........(24) ____
- ❑ Géologie ..........(00) ____
- ❑ Histoire ..........(65) ____
- ❑ Histoire Naturelle ....(25) ____
- ❑ L. Et. (Anglais) ..........(80) ____
- ❑ L. Et. (Français) ..........(55) ____
- ❑ Marchandage ..........(00) ____
- ❑ Mécanique ..........(20) ____
- ❑ Médecine ..........(05) ____
- ❑ Monter à Cheval ..........(05) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu ...(00) ____
- ❑ Nager ..........(40) ____
- ❑ Occultisme ..........(40) ____
- ❑ Persuasion ..........(25) ____
- ❑ Pharmacologie ..........(00) ____
- ❑ Photographie ..........(10) ____
- ❑ Physique ..........(00) ____
- ❑ Premiers Soins ..........(30) ____
- ❑ Psychanalyse ..........(00) ____
- ❑ Psychologie ..........(55) ____
- ❑ Sauter ..........(25) ____
- ❑ Se Cacher ..........(35) ____
- ❑ Serrurerie ..........(00) ____
- ❑ Suivre une Piste ..........(10) ____
- ❑ Tr. Objet Caché ..........(25) ____
- ❑ **Conduire Auto.......(35)** ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____

**Armes à feu**

- ❑ Arme de Poing ..........(40) ____
- ❑ Fusil ..........(25) ____
- ❑ Fusil de Chasse ..........(30) ____

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*





## Dr Warren Bedford 56 ans, professeur d'histoire européenne

**FOR 10** **CON 9** **TAI 10** **INT 17** **POU 16** **Idée 85%** **Chance 80%** **Connaissance 115%**

**DEX 7** **APP 9** **SAN 80** **EDU 23** **PV 10**

**99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mort | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | 3 | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |

(INCONSCIENCE : 0 à +2)

**POINTS DE MAGIE**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Inconscience | 0 | +1 | +2 | 3 | | | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |

**ARMES**

| *Arme* | *Comp. %* | *Dommages* | *Portée* | *Coups/round* |
|---|---|---|---|---|
| Carabine cal. 30 | (40) | 2D6 | 50 m | 1 |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

- ❑ Anthropologie ..........(25) ____
- ❑ Archéologie ..........(50) ____
- ❑ Art (Peinture) ..........(25) ____
- ❑ Astronomie ..........(20) ____
- ❑ Baratin ..........(05) ____
- ❑ Bibliothèque ..........(75) ____
- ❑ Biologie ..........(00) ____
- ❑ Chimie ..........(00) ____
- ❑ Comptabilité ..........(10) ____
- ❑ Crédit ..........(75) ____
- ❑ Discrétion ..........(10) ____
- ❑ Dissimulation ..........(25) ____
- ❑ Droit ..........(30) ____
- ❑ Ecouter ..........(25) ____
- ❑ Esquiver ..........(14) ____
- ❑ Géologie ..........(00) ____
- ❑ Histoire ..........(85) ____
- ❑ Histoire Naturelle ....(35) ____
- ❑ L. Et. (Anglais) ..........(85) ____
- ❑ L. Et. (Latin) ..........(55) ____
- ❑ Marchandage ..........(00) ____
- ❑ Mécanique ..........(20) ____
- ❑ Médecine ..........(05) ____
- ❑ Monter à Cheval ..........(30) ____
- ❑ Mythe de Cthulhu ...(00) ____
- ❑ Nager ..........(25) ____
- ❑ Occultisme ..........(55) ____
- ❑ Persuasion ..........(15) ____
- ❑ Pharmacologie ..........(00) ____
- ❑ Photographie ..........(10) ____
- ❑ Physique ..........(00) ____
- ❑ Premiers Soins ..........(30) ____
- ❑ Psychanalyse ..........(00) ____
- ❑ Psychologie ..........(55) ____
- ❑ Sauter ..........(25) ____
- ❑ Se Cacher ..........(10) ____
- ❑ Serrurerie ..........(00) ____
- ❑ Suivre une Piste ..........(10) ____
- ❑ Tr. Objet Caché ..........(25) ____
- ❑ **Conduire Auto.......(50)** ____
- ❑ **L. Et. (Allemand) ...(30)** ____
- ❑ **L. Et. (Français).....(45)** ____
- ❑ **L. Et. (Italien)........(25)** ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____
- ❑ .......................... ____

**Armes à feu**

- ❑ Arme de Poing ..........(20) ____
- ❑ Fusil ..........(40) ____
- ❑ Fusil de Chasse ..........(30) ____

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*

Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement — copyright © 1993 par Jeux Descartes.



## Artie Gumshoe — 36 ans, détective privé dur à cuire

**FOR 15** **CON 16** **TAI 12** **INT 11** **POU 12** **Idée 55%** **Chance 60%** **Connaissance 80%**
**DEX 14** **APP 12** **SAN 60** **EDU 14** **PV 14**
**99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : +1D4**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 (60) 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 (14) 15 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
(12) 13 14 15 16 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Coup de Poing | (60) | 1D3+bd | contact | 1 |
| Automatique | (65) | 1D10+2 | 15 m | 1 |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ❑ Anthropologie (00) | ❑ Ecouter (25) | ❑ Occultisme (05) | ❑ **Conduire Auto (50)** |
| ❑ Archéologie (00) | ❑ Esquiver (28) | ❑ Persuasion (35) | ❑ **Coup de Poing (60)** |
| ❑ Art (Harmonica) (05) | ❑ Géologie (00) | ❑ Pharmacologie (00) | ❑ |
| ❑ Astronomie (00) | ❑ Histoire (20) | ❑ Photographie (45) | ❑ |
| ❑ Baratin (65) | ❑ Histoire Naturelle (10) | ❑ Physique (00) | ❑ |
| ❑ Bibliothèque (25) | ❑ L. Et. (Anglais) (55) | ❑ Premiers Soins (30) | ❑ |
| ❑ Biologie (00) | ❑ L. Et. (Aucune) (00) | ❑ Psychanalyse (00) | ❑ |
| ❑ Chimie (00) | ❑ Marchandage (75) | ❑ Psychologie (45) | ❑ |
| ❑ Comptabilité (10) | ❑ Mécanique (20) | ❑ Sauter (25) | |
| ❑ Crédit (15) | ❑ Médecine (05) | ❑ Se Cacher (40) | **Armes à feu** |
| ❑ Discrétion (40) | ❑ Monter à Cheval (05) | ❑ Serrurerie (40) | ❑ Arme de Poing (65) |
| ❑ Dissimulation (25) | ❑ Mythe de Cthulhu (00) | ❑ Suivre une Piste (10) | ❑ Fusil (25) |
| ❑ Droit (55) | ❑ Nager (25) | ❑ Tr. Objet Caché (25) | ❑ Fusil de Chasse (30) |

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*





## Anna Vixen — 27 ans, chanteuse de cabaret et comédienne

**FOR 8** **CON 14** **TAI 11** **INT 10** **POU 15** **Idée 50%** **Chance 75%** **Connaissance 60%**
**DEX 14** **APP 17** **SAN 75** **EDU 12** **PV 13**
**99 - Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 (75) 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 (13) 14 15 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 (15) 16 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Aucune | - | - | - | - |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ❑ Anthropologie (00) | ❑ Ecouter (55) | ❑ Occultisme (05) | ❑ **Art (Comédie) (50)** |
| ❑ Archéologie (00) | ❑ Esquiver (28) | ❑ Persuasion (75) | ❑ |
| ❑ Art (Chant) (75) | ❑ Géologie (00) | ❑ Pharmacologie (00) | ❑ |
| ❑ Astronomie (00) | ❑ Histoire (20) | ❑ Photographie (10) | ❑ |
| ❑ Baratin (35) | ❑ Histoire Naturelle (10) | ❑ Physique (00) | ❑ |
| ❑ Bibliothèque (25) | ❑ L. Et. (Anglais) (50) | ❑ Premiers Soins (30) | ❑ |
| ❑ Biologie (00) | ❑ L. Et. (Espagnol) (30) | ❑ Psychanalyse (00) | ❑ |
| ❑ Chimie (00) | ❑ Marchandage (50) | ❑ Psychologie (45) | ❑ |
| ❑ Comptabilité (10) | ❑ Mécanique (20) | ❑ Sauter (25) | |
| ❑ Crédit (55) | ❑ Médecine (05) | ❑ Se Cacher (10) | **Armes à feu** |
| ❑ Discrétion (10) | ❑ Monter à Cheval (05) | ❑ Serrurerie (00) | ❑ Arme de Poing (20) |
| ❑ Dissimulation (25) | ❑ Mythe de Cthulhu (00) | ❑ Suivre une Piste (10) | ❑ Fusil (25) |
| ❑ Droit (05) | ❑ Nager (25) | ❑ Tr. Objet Caché (45) | ❑ Fusil de Chasse (30) |

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*

## Matt "la Bombe" Peabody 30 ans, footballeur américain professionnel

**FOR 14** **CON 16** **TAI 13** **INT 9** **POU 10** **Idée 45%** **Chance 50%** **Connaissance 75%**

**DEX 18** **APP 12** **SAN 50** **EDU 15** **PV 15**

**99 - Mythe de Cthulhu** ____ **Bonus aux dommages : +1D4**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | (50) | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 (15) 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 (10) 11
12 13 14 15 16 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Magnum 357 | (40) | 1D8+1D4 | 20 m | 1 |
| | | | | |
| | | | | |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

- ❑ Anthropologie ..........(00)
- ❑ Archéologie..............(00)
- ❑ Art (Danse)..............(05)
- ❑ Astronomie..............(00)
- ❑ Baratin....................(15)
- ❑ Bibliothèque............(25)
- ❑ Biologie ..................(00)
- ❑ Chimie ....................(00)
- ❑ Comptabilité............(10)
- ❑ Crédit......................(90)
- ❑ Discrétion...............(45)
- ❑ Dissimulation .........(25)
- ❑ Droit ......................(05)
- ❑ Ecouter ..................(45)
- ❑ Esquiver .................(90)
- ❑ Géologie ................(00)
- ❑ Histoire ..................(20)
- ❑ Histoire Naturelle ....(10)
- ❑ L. Et. (Anglais).........(75)
- ❑ L. Et. (Espagnol)......(25)
- ❑ Marchandage ..........(30)
- ❑ Mécanique...............(20)
- ❑ Médecine.................(05)
- ❑ Monter à Cheval ......(30)
- ❑ Mythe de Cthulhu ...(00)
- ❑ Nager ......................(45)
- ❑ Occultisme..............(05)
- ❑ Persuasion ..............(25)
- ❑ Pharmacologie.........(00)
- ❑ Photographie...........(10)
- ❑ Physique .................(00)
- ❑ Premiers Soins ........(30)
- ❑ Psychanalyse...........(00)
- ❑ Psychologie.............(25)
- ❑ Sauter......................(65)
- ❑ Se Cacher................(10)
- ❑ Serrurerie................(00)
- ❑ Suivre une Piste ......(10)
- ❑ Tr. Objet Caché .......(25)
- ❑ **Grimper** ................(40)
- ❑ **Lancer**...................(60)
- ❑ **Conduire Auto**.......(40)
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................

**Armes à feu**

- ❑ Arme de Poing .........(40)
- ❑ Fusil.........................(35)
- ❑ Fusil de Chasse.......(30)

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*





## Will Jenkins 23 ans, artiste et écrivain sans le sou

**FOR 9** **CON 10** **TAI 11** **INT 18** **POU 16** **Idée 90%** **Chance 80%** **Connaissance 80%**

**DEX 12** **APP 13** **SAN 80** **EDU 16** **PV 11**

**99 - Mythe de Cthulhu** ____ **Bonus aux dommages : aucun**

**POINTS DE SANTE MENTALE**

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | (80) | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

**POINTS DE VIE**

INCONSCIENCE

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 (11)
12 13 14 15 16 17 18 19

**POINTS DE MAGIE**

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 (16) 17 18 19

**ARMES**

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Cran d'arrêt | (45) | 1D4 | contact | 1 |
| | | | | |
| | | | | |

**COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR**

- ❑ Anthropologie ..........(10)
- ❑ Archéologie..............(10)
- ❑ Art (Dessin) .............(65)
- ❑ Astronomie..............(10)
- ❑ Baratin....................(45)
- ❑ Bibliothèque............(35)
- ❑ Biologie ..................(10)
- ❑ Chimie ....................(00)
- ❑ Comptabilité............(10)
- ❑ Crédit......................(15)
- ❑ Discrétion...............(35)
- ❑ Dissimulation .........(25)
- ❑ Droit ......................(05)
- ❑ Ecouter ..................(25)
- ❑ Esquiver .................(24)
- ❑ Géologie ................(00)
- ❑ Histoire ..................(30)
- ❑ Histoire Naturelle ....(10)
- ❑ L. Et. (Allemand)......(40)
- ❑ L. Et. (Anglais).........(90)
- ❑ Marchandage ..........(40)
- ❑ Mécanique...............(20)
- ❑ Médecine.................(05)
- ❑ Monter à Cheval ......(05)
- ❑ Mythe de Cthulhu ...(00)
- ❑ Nager ......................(40)
- ❑ Occultisme..............(70)
- ❑ Persuasion ..............(50)
- ❑ Pharmacologie.........(20)
- ❑ Photographie...........(50)
- ❑ Physique .................(10)
- ❑ Premiers Soins ........(30)
- ❑ Psychanalyse...........(05)
- ❑ Psychologie.............(55)
- ❑ Sauter......................(25)
- ❑ Se Cacher................(10)
- ❑ Serrurerie................(00)
- ❑ Suivre une Piste ......(10)
- ❑ Tr. Objet Caché .......(50)
- ❑ **Art (Poésie)** ...........(45)
- ❑ **Arts Martiaux**.............
- ❑ **(Kung Fu)** ..............(35)
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................
- ❑ ..............................

**Armes à feu**

- ❑ Arme de Poing .........(20)
- ❑ Fusil.........................(25)
- ❑ Fusil de Chasse.......(30)

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*



## Shirley Bath — 37 ans, écrivain et conférencier New Age

**FOR 9** **CON 16** **TAI 9** **INT 12** **POU 17** **Idée 60%** **Chance 85%** **Connaissance 95%**
**DEX 13** **APP 12** **SAN 85** **EDU 19** **PV 13**
**99 - Mythe de Cthulhu** ___ **Bonus aux dommages : aucun**

### POINTS DE SANTE MENTALE

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | (85) | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

### POINTS DE VIE

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 (13) 14 15 16 17 18 19

### POINTS DE MAGIE

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 (17) 18 19

### ARMES

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Aucune | - | - | - | - |

### COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

| | | | |
|---|---|---|---|
| ❑ Anthropologie (40) | ❑ Ecouter (25) | ❑ Occultisme (75) | ❑ **Méditation (40)** |
| ❑ Archéologie (00) | ❑ Esquiver (24) | ❑ Persuasion (75) | ❑ **Conduire Auto (45)** |
| ❑ Art (Peinture) (25) | ❑ Géologie (00) | ❑ Pharmacologie (00) | ❑ ........ |
| ❑ Astronomie (00) | ❑ Histoire (45) | ❑ Photographie (10) | ❑ ........ |
| ❑ Baratin (45) | ❑ Histoire Naturelle (25) | ❑ Physique (15) | ❑ ........ |
| ❑ Bibliothèque (65) | ❑ L. Et. (Anglais) (80) | ❑ Premiers Soins (30) | ❑ ........ |
| ❑ Biologie (00) | ❑ L. Et. (Sanscrit) (25) | ❑ Psychanalyse (00) | ❑ ........ |
| ❑ Chimie (00) | ❑ Marchandage (30) | ❑ Psychologie (75) | ❑ ........ |
| ❑ Comptabilité (10) | ❑ Mécanique (20) | ❑ Sauter (25) | |
| ❑ Crédit (65) | ❑ Médecine (05) | ❑ Se Cacher (10) | **Armes à feu** |
| ❑ Discrétion (35) | ❑ Monter à Cheval (05) | ❑ Serrurerie (00) | ❑ Arme de Poing (20) |
| ❑ Dissimulation (25) | ❑ Mythe de Cthulhu (00) | ❑ Suivre une Piste (10) | ❑ Fusil (25) |
| ❑ Droit (15) | ❑ Nager (40) | ❑ Tr. Objet Caché (25) | ❑ Fusil de Chasse (30) |

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*





## Dr Elliot Jurgens — 48 ans, chirurgien consciencieux

**FOR 11** **CON 13** **TAI 10** **INT 17** **POU 13** **Idée 85%** **Chance 65%** **Connaissance 99%**
**DEX 16** **APP 11** **SAN 65** **EDU 24** **PV 12**
**99 - Mythe de Cthulhu** ___ **Bonus aux dommages : aucun**

### POINTS DE SANTE MENTALE

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | (65) |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

### POINTS DE VIE

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
(12) 13 14 15 16 17 18 19

### POINTS DE MAGIE

Inconscience 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 (13) 14 15 16 17 18 19

### ARMES

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée | Coups/round |
|---|---|---|---|---|
| Automatique 9mm (45) | | 1D10 | 20 m | 3 |

### COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

| | | | |
|---|---|---|---|
| ❑ Anthropologie (00) | ❑ Ecouter (35) | ❑ Occultisme (05) | ❑ **Conduire Auto (45)** |
| ❑ Archéologie (00) | ❑ Esquiver (32) | ❑ Persuasion (25) | ❑ ........ |
| ❑ Art (Violon) (30) | ❑ Géologie (00) | ❑ Pharmacologie (35) | ❑ ........ |
| ❑ Astronomie (00) | ❑ Histoire (30) | ❑ Photographie (10) | ❑ ........ |
| ❑ Baratin (45) | ❑ Histoire Naturelle (10) | ❑ Physique (00) | ❑ ........ |
| ❑ Bibliothèque (65) | ❑ L. Et. (Anglais) (85) | ❑ Premiers Soins (50) | ❑ ........ |
| ❑ Biologie (60) | ❑ L. Et. (Latin) (45) | ❑ Psychanalyse (00) | ❑ ........ |
| ❑ Chimie (40) | ❑ Marchandage (50) | ❑ Psychologie (60) | ❑ ........ |
| ❑ Comptabilité (10) | ❑ Mécanique (20) | ❑ Sauter (25) | ❑ ........ |
| ❑ Crédit (75) | ❑ Médecine (80) | ❑ Se Cacher (10) | **Armes à feu** |
| ❑ Discrétion (10) | ❑ Monter à Cheval (05) | ❑ Serrurerie (00) | ❑ Arme de Poing (45) |
| ❑ Dissimulation (25) | ❑ Mythe de Cthulhu (00) | ❑ Suivre une Piste (10) | ❑ Fusil (25) |
| ❑ Droit (30) | ❑ Nager (45) | ❑ Tr. Objet Caché (75) | ❑ Fusil de Chasse (30) |

*Distribuez 60 points entre les diverses compétences afin de personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).*

1890s

Nom ______
Profession ______ Sexe ____ Age ____
Universités, diplômes ______
Lieu de naissance ______
Désordres psychologiques ______

## Caractéristiques de l'Investigateur

FOR ____ DEX ____ INT ____ Idée ____
CON ____ APP ____ POU ____ Chance ____
TAI ____ SAN ____ EDU ____ Connais. ____
99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages ____

# Fiche d'investigateur

Nom du joueur ______

L'APPEL de CTHULHU

## Points de Santé Mentale

| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

## Points de Magie

| Inconscience | | | | 0 | 1 | 2 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

## Points de Vie

INCONSCIENCE

| Mort | | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

## Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) ____
- ☐ Archéologie (00) ____
- Art (05%) ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ Arts Martiaux (00) ____
- ☐ Astronomie (00) ____
- ☐ Baratin (05%) ____
- ☐ Bibliothèque (25%) ____
- ☐ Biologie (00) ____
- ☐ Chimie (00) ____
- ☐ Comptabilité (10%) ____
- ☐ Conduire Charrette (20%) ____
- ☐ Conduire Engin Lourd (00) ____
- ☐ Crédit (15%) ____
- ☐ Discrétion (10%) ____
- ☐ Dissimulation (15%) ____
- ☐ Droit (05%) ____
- ☐ Ecouter (25%) ____
- ☐ Electricité (10%) ____
- ☐ Esquiver (DEX x 2%) ____
- ☐ Géologie (00) ____
- ☐ Grimper (40%) ____
- ☐ Histoire (20%) ____
- ☐ Histoire Naturelle (10%) ____
- ☐ Lancer (25%) ____
- ☐ Langues Etrangères (00) : ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐ ______ ____
- ☐ Marchandage (05%) ____
- ☐ Mécanique (20%) ____
- ☐ Médecine (05%) ____
- ☐ Monter à Cheval (05%) ____
- ☐ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ☐ Nager (25%) ____
- ☐ Navigation (10%) ____
- ☐ Occultisme (05%) ____
- ☐ Persuasion (15%) ____
- ☐ Pharmacologie (00) ____
- ☐ Photographie (10%) ____
- ☐ Physique (00) ____
- ☐ Piloter Ballon (00) : ____
- ☐ Piloter Bateau (00) ____
- ☐ Premiers Soins (30%) ____
- ☐ Psychanalyse (00) ____
- ☐ Psychologie (05%) ____
- ☐ Sauter (25%) ____
- ☐ Se Cacher (10%) ____
- ☐ Serrurerie (00) ____
- ☐ Suivre une Piste (10%) ____
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____
- ☐ ______ ____

### Armes à feu

- ☐ Arme de Poing (20%) ____
- ☐ Fusil (25%) ____
- ☐ Fusil de Chasse (30%) ____
- ☐ Mitraillette (15%) ____

## Armes de corps à corps

| *Arme* | *Comp. %* | *Dommages* | *Att./ round* | *PdV* |
|---|---|---|---|---|
| ☐ Coup de Pied (25%) | | | | |
| ☐ Coup de Poing (50%) | | | | |
| ☐ Coup de Tête (10%) | | | | |
| ☐ Lutte (25%) | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |

## Armes à feu

| *Arme* | *Comp. %* | *Dommages* | *Portée de base* | *Coups/ round* | *Munitions dans arme* | *Facteur de panne* | *PdV* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

## Informations personnelles

**Nom de l'investigateur** ____________________

**Lieu de résidence** ____________________

**Description** ____________________

**Famille et amis** ____________________

**Crises de folie** ____________________

**Blessures** ____________________

**Cicatrices et balafres** ____________________

## Histoire de l'investigateur

____________________

## Revenus et économies

**Revenus** __________ **Argent en poche** __________

**Economies** ____________________

**Biens personnels** ____________________

**Richesse réelle** ____________________

## Matériel d'aventure et autres possessions

____________________

## Grimoires du Mythe lus

____________________

## Entités rencontrées

____________________

## Objets magiques / sortilèges connus

**Objets** ____________________ **Sortilèges** ____________________

**1920s**

Nom ______
Profession ______ Sexe ______ Age ______
Universités, diplômes ______
Lieu de naissance ______
Désordres psychologiques ______

## Caractéristiques de l'Investigateur

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FOR | ______ | DEX | ______ | INT | ______ | Idée | ______ |
| CON | ______ | APP | ______ | POU | ______ | Chance | ______ |
| TAI | ______ | SAN | ______ | EDU | ______ | Connais. | ______ |

99-Mythe de Cthulhu ______ Bonus aux dommages ______

# Fiche d'investigateur

Nom du joueur ______

L'APPEL de CTHULHU

## Points de Santé Mentale

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

## Points de Magie

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Inconscience | | | | 0 | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

## Points de Vie

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | INCONSCIENCE | | | |
| Mort | | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

## Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) ______
- ☐ Archéologie (00) ______
- Art (05%) ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ Arts Martiaux (00) ______
- ☐ Astronomie (00) ______
- ☐ Baratin (05%) ______
- ☐ Bibliothèque (25%) ______
- ☐ Biologie (00) ______
- ☐ Chimie (00) ______
- ☐ Comptabilité (10%) ______
- ☐ Conduire Auto (20%) ______
- ☐ Conduire Engin Lourd (00) ______
- ☐ Crédit (15%) ______
- ☐ Discrétion (10%) ______
- ☐ Dissimulation (15%) ______
- ☐ Droit (05%) ______
- ☐ Ecouter (25%) ______
- ☐ Electricité (10%) ______
- ☐ Esquiver (DEX x 2%) ______
- ☐ Géologie (00) ______
- ☐ Grimper (40%) ______
- ☐ Histoire (20%) ______
- ☐ Histoire Naturelle (10%) ______
- ☐ Lancer (25%) ______
- ☐ Langues Etrangères (00) : ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐ ______ ______
- ☐ Marchandage (05%) ______
- ☐ Mécanique (20%) ______
- ☐ Médecine (05%) ______
- ☐ Monter à Cheval (05%) ______
- ☐ Mythe de Cthulhu (00) ______
- ☐ Nager (25%) ______
- ☐ Navigation (10%) ______
- ☐ Occultisme (05%) ______
- ☐ Persuasion (15%) ______
- ☐ Pharmacologie (00) ______
- ☐ Photographie (10%) ______
- ☐ Physique (00) ______
- ☐ Piloter (00) : ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ Premiers Soins (30%) ______
- ☐ Psychanalyse (00) ______
- ☐ Psychologie (05%) ______
- ☐ Sauter (25%) ______
- ☐ Se Cacher (10%) ______
- ☐ Serrurerie (00) ______
- ☐ Suivre une Piste (10%) ______
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______

**Armes à feu**

- ☐ Arme de Poing (20%) ______
- ☐ Fusil (25%) ______
- ☐ Fusil de Chasse (30%) ______
- ☐ Mitraillette (15%) ______
- ☐ Mitrailleuse (15%) ______

## Armes de corps à corps

| *Arme* | *Comp. %* | *Dommages* | *Att./ round* | *PdV* |
|---|---|---|---|---|
| ☐ Coup de Pied (25%) | | | | |
| ☐ Coup de Poing (50%) | | | | |
| ☐ Coup de Tête (10%) | | | | |
| ☐ Lutte (25%) | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |

## Armes à feu

| *Arme* | *Comp. %* | *Dommages* | *Portée de base* | *Coups/ round* | *Munitions dans arme* | *Facteur de panne* | *PdV* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

**1990s**

Fiche d'investigateur

Nom du joueur ______

Nom ______
Profession ______ Sexe ______ Age ______
Universités, diplômes ______
Lieu de naissance ______
Désordres psychologiques ______

## Caractéristiques de l'Investigateur

FOR ______ DEX ______ INT ______ Idée ______
CON ______ APP ______ POU ______ Chance ______
TAI ______ SAN ______ EDU ______ Connais. ______
99-Mythe de Cthulhu ______ Bonus aux dommages ______

## Points de Santé Mentale

| Folie | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

## Points de Magie

| Inconscience | | | | 0 | 1 | 2 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

## Points de Vie

| Mort | | -2 | -1 | INCONSCIENCE 0 | +1 | +2 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |

## Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) ______
- ☐ Archéologie (00) ______
- Art (05%)
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ Arts Martiaux (00) ______
- ☐ Astronomie (00) ______
- ☐ Baratin (05%) ______
- ☐ Bibliothèque (25%) ______
- ☐ Biologie (00) ______
- ☐ Chimie (00) ______
- ☐ Comptabilité (10%) ______
- ☐ Conduire Auto (20%) ______
- ☐ Conduire Engin Lourd (00) ______
- ☐ Crédit (15%) ______
- ☐ Discrétion (10%) ______
- ☐ Dissimulation (15%) ______
- ☐ Droit (05%) ______
- ☐ Ecouter (25%) ______
- ☐ Electricité (10%) ______
- ☐ Electronique (00%) ______
- ☐ Esquiver (DEX x 2%) ______
- ☐ Géologie (00) ______
- ☐ Grimper (40%) ______
- ☐ Histoire (20%) ______
- ☐ Histoire Naturelle (10%) ______
- ☐ Informatique (00%) ______

- ☐ Lancer (25%) ______
- ☐ Langues Etrangères (00) : ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐ ______
- ☐ Marchandage (05%) ______
- ☐ Mécanique (20%) ______
- ☐ Médecine (05%) ______
- ☐ Monter à Cheval (05%) ______
- ☐ Mythe de Cthulhu (00) ______
- ☐ Nager (25%) ______
- ☐ Navigation (10%) ______
- ☐ Occultisme (05%) ______
- ☐ Persuasion (15%) ______
- ☐ Pharmacologie (00) ______
- ☐ Photographie (10%) ______
- ☐ Physique (00) ______
- ☐ Piloter (00) : ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ Premiers Soins (30%) ______
- ☐ Psychanalyse (00) ______
- ☐ Psychologie (05%) ______
- ☐ Sauter (25%) ______

- ☐ Se Cacher (10%) ______
- ☐ Serrurerie (00) ______
- ☐ Suivre une Piste (10%) ______
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______
- ☐ ______ ______

### Armes à feu

- ☐ Arme de Poing (20%) ______
- ☐ Fusil (25%) ______
- ☐ Fusil de Chasse (30%) ______
- ☐ Mitraillette (15%) ______
- ☐ Mitrailleuse (15%) ______

L'APPEL de CTHULHU

## Armes de corps à corps

| Arme | Comp. % | Dommages | Att. / round | PdV |
|---|---|---|---|---|
| ☐ Coup de Pied (25%) | | | | |
| ☐ Coup de Poing (50%) | | | | |
| ☐ Coup de Tête (10%) | | | | |
| ☐ Lutte (25%) | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |
| ☐ | | | | |

## Armes à feu

| Arme | Comp. % | Dommages | Portée de base | Coups/ round | Munitions dans arme | Facteur de panne | PdV |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

# L'APPEL de CTHULHU®

Jeu de Rôle d'Epouvante dans les Univers de H.P. Lovecraft




*"La chose la plus miséricordieuse... c'est l'incapacité de l'esprit humain à mettre en corrélation tous les éléments qu'il contient. Nous vivons sur de placides îlots d'ignorance perdus au milieu des noirs océans de l'infini, et nous n'avons pas été destinés à nous en éloigner. Les sciences, chacune tirant dans sa propre direction, ne nous ont jusqu'à présent causé que peu d'embarras ; mais le jour viendra où l'assemblage de connaissances dissociées nous ouvrira de terrifiantes perspectives sur la réalité... et ces révélations nous rendront fous, ou nous pousseront à fuir la mortelle vérité afin de nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge sombre."*

— H.P. Lovecraft —

La qualité de L'Appel de Cthulhu et de ses suppléments leur a valu des dizaines de distinctions et récompenses. En plus de ses éditions anglaise et française, le jeu a notamment fait l'objet de traductions en allemand, italien, japonais et espagnol.

## Le défunt Cthulhu attend en rêvant

Les Grands Anciens ont régné sur la Terre des millions d'années avant l'apparition de l'humanité. On peut encore trouver des ruines de leurs cités cyclopéennes sur des îles retirées du Pacifique, sous les sables changeants des vastes déserts et dans les coins les plus reculés des régions polaires. Ils sont jadis arrivés sur notre monde en provenance des étoiles et, aujourd'hui, ils dorment tous en divers endroits du globe — certains dans les douces profondeurs de la terre, d'autres sous la surface de l'océan éternel, dans la cité engloutie de R'lyeh, préservée par les sortilèges du puissant Cthulhu. Quand les astres seront propices, ils s'éveilleront et réclameront leur dû...

***L'Appel de Cthulhu*** est un jeu de rôle basé sur les récits de H.P. Lovecraft, dans lesquels des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible. Hormis des dés, cet ouvrage contient tout ce qui est nécessaire pour jouer.

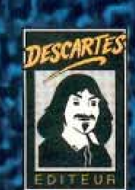
**Une étude complète de la vie et de l'œuvre de Lovecraft • Un tableau synthétique expliquant clairement comment créer un investigateur (voir page 16) • De nouvelles illustrations • Une douzaine de nouvelles compétences • Trois périodes de jeu : les années 1890, 1920 et 1990 • Un système amélioré permettant d'augmenter les compétences des personnages • Plus de 200 créatures et sortilèges du Mythe • Des investigateurs prêts-à-jouer • Une table des armes complète couvrant les trois périodes du jeu • Des scénarios originaux ou remaniés • De nouveaux grimoires occultes • De nombreuses aides de jeu**

A partir de 12 ans

**CTHULHU** se prononce ***keuh-THOU-lou !***



ISBN : 2-7408-0050-9




L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition française réalisée par
Jeux Descartes - 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15
sous licence Chaosium Inc.

CHAOSIUM INC.